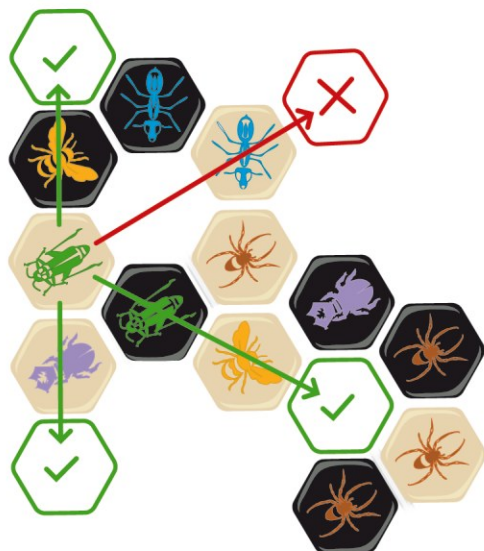




KONIK POLNY

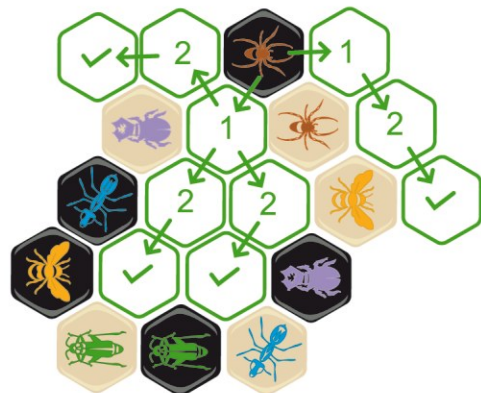
Konik polny nie porusza się w zwykły sposób, ale skacze ze swojej pozycji na pierwszą wolną pozycję, poruszając się wzdłuż owadów połączonych w linii prostej. Daje mu to możliwość zapełniania miejsc znajdujących się w środku roju.

Uwaga: Konik polny podczas ruchu musi przeskoczyć przynajmniej jednego owada.



PAJĄK

Pająk podczas jednej tury porusza się wokół roju o trzy pola – ani więcej, ani mniej. Pająk zawsze musi poruszać się do przodu i nie może w tym samym ruchu wracać po swoich śladach. Pająk może poruszać się tylko naokoło owadów z którymi może się bezpośrednio zetknąć w każdej fazie swojego ruchu i nie może przechodzić obok owadów, z którymi się nie styka.



Ze swojego miejsca czarny pająk może poruszyć się na jedną z czterech pozycji, ale w pierwszej fazie ruchu nie może przesunąć się na pole po jego lewej stronie oznaczone 2.



MRÓWKA

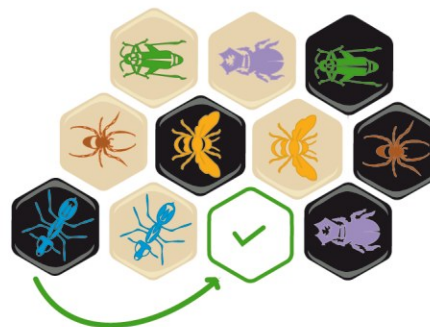
Mrówka może poruszać się na dowolne miejsce wokół roju, do którego może dojść naokoło (nie może wsuwać się w szczeliny otoczone z 5 lub 6 stron). Dzięki tak dużej mobilności mrówka jest jednym z najbardziej wartościowych owadów.



W tym przypadku mrówka może być przestawiona na jedno z jedenastu pól, ale nie może wejść na pole znajdujące się w środku roju, ponieważ jest ono otoczone (patrz „Swoboda ruchu”).

REMIS

Jedyna sytuacja, kiedy rozgrywka może zakończyć się remisem występuje wtedy, gdy ostatni zagrany owad, który całkowicie otacza jedną królową, otacza jednocześnie drugą królową. Prawdopodobieństwo remisu jest dużo większe, kiedy obie królowe sąsiadują ze sobą. Remisem można także nazwać sytuację, w której obaj gracze są na takich pozycjach, gdzie są zmuszeni do ciągłego poruszania tych samych dwóch owadów, bez żadnej możliwości przełamania impasu.



© 2015 Gen42 Games
www.gen42.com

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tej gry nie może być reprodukowana bez pisemnego pozwolenia właściciela praw autorskich.



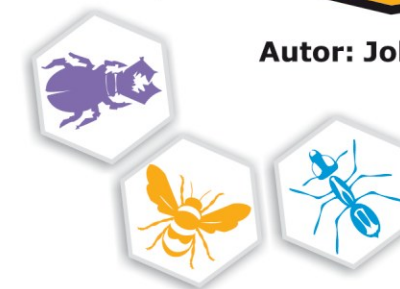
Wydawca i dystrybutor na terenie Polski:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. K.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
tel./fax 63 245 20 54
e-mail: g3@g3poland.com
www.g3poland.com
 www.facebook.com/G3Poland

Wydanie 6. Rok 2015.

Wersja 1.0



Autor: John Yianni



Liczba graczy: 2 Wiek: od 9 lat

ZAWARTOŚĆ

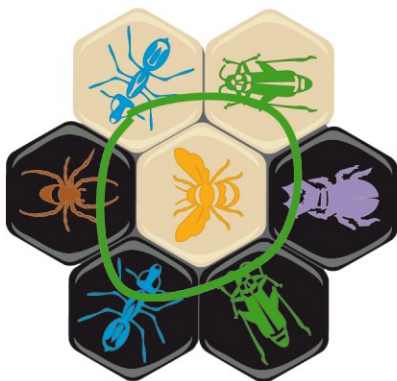
- 22 płytki w dwóch kolorach
- torba do przechowywania płytek
- instrukcja

CZYM JEST „RÓJ”

„Rój” to strategiczna gra dla dwóch graczy, która nie jest ograniczona planszą i dzięki temu może być rozgrywana na dowolnej płaskiej powierzchni. „Rój” składa się z dwudziestu dwóch płytek – jedenastu czarnych i jedenastu w kolorze kości sionowej. Na płytkach zostały przedstawione różne owady, a każdy z nich porusza się w unikalny sposób. Bez żadnych przygotowań rozgrywka rozpoczyna się od ułożenia pierwszego owada. Poprzez dokładanie kolejnych owadów powstaje układ, który staje się obszarem gry – rojem (owady stają się planszą). W przeciwieństwie do innych gier podobnych do Roju, płytki nie mogą zostać wyeliminowane, a podczas rozgrywki nie ma obowiązku wykorzystywania wszystkich płytek.

CEL GRY

Celem gry jest całkowite otoczenie królowej przeciwnika. Gracz, który jako pierwszy otoczy królową przeciwnika, zostaje zwycięzcą. Królową mogą otaczać owady w kolorach obu graczy.



W powyższym przykładzie biały przegrał, gdyż jego królowa została otoczona ze wszystkich stron.

UKŁADANIE OWADÓW

(wprowadzanie do gry nowych płytek)

Rozgrywka rozpoczyna się od ułożenia przez każdego z graczy jednego owada. Poza tymi dwoma owadami, wszystkie nowe owady muszą być dokładane tak, aby po wprowadzeniu do gry sąsiadowały jedynie z owadami swojego koloru. Ułożony owad może być od następnej tury (o ile gracz posiada w roju już swoją królową) poruszany na pozycje, w których będzie sąsiadował z owadem (-ami) przeciwnika. Owada raz wprowadzonego do gry nie można z niej usuwać.



UŁOŻENIE KRÓLOWEJ

Królowa musi być zagrana w jednej z pierwszych czterech tur gry. Jeżeli gracz, na początku swojej czwartej tury nie ma ułożonej królowej, to musi ją wprowadzić do gry.



RUCH

(Przemieszczenie owada, który wcześniej został wprowadzony do gry)

Za wyjątkiem królowej gracz nie musi wprowadzić do gry wszystkich posiadanych owadów, aby mieć możliwość poruszania tych, które już znajdują się w grze. W swojej turze gracz może wybrać, czy chce dołożyć nowego owada, czy też chce poruszyć jednego z wcześniej zagranych owadów, ale grający może ruszać swoje owady dopiero po ułożeniu swojej królowej.

ZASADA JEDNEGO ROJU

(Rój powstaje w wyniku ułożenia sąsiadujących ze sobą owadów)

Owady będące w grze zawsze muszą być ze sobą połączone. W żadnym momencie gry owad nie może zostać oddzielony (niepołączony z rojem), a rój nie może zostać podzielony na dwa mniejsze. Zasada ta może działać na korzyść gracza. Poprzez umiejętne przestawianie owadów na odpowiednie pozycje wokół roju można ograniczyć przeciwnikowi swobodę ruchu.



Poruszenie czarnej mrówki spowodowałoby podzielenie roju na dwa, a taki ruch jest niedozwolony.



Poruszenie czarnej mrówki na pozycję, w której ponownie łączyłaby rój, także jest niedozwolone, ponieważ w trakcie ruchu rój zostałby podzielony.

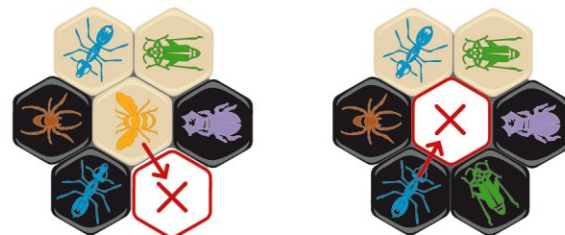
SWOBODA RUCHU

Poza żukiem, który może wspinać się na inne owady i konikiem polnym, który może wskakiwać i wyskakiwać ze swojej pozycji, wszystkie pozostałe owady mogą poruszać się, tylko jeżeli mają taką możliwość. Jeżeli owad jest otoczony w taki sposób, że nie można go wysunąć bez niszczenia roju (jest otoczony z 5 lub 6 stron), to nie wolno go poruszać.



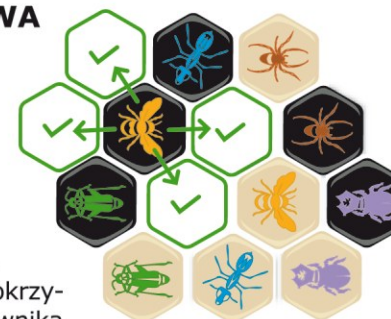
Zgodnie z tą samą zasadą owad nie może stanąć na pozycji, na którą nie można go wsunąć bez naruszenia roju.

Uwaga: Owad może być ułożony na otoczonym polu, jeżeli ta czynność nie narusza zasad ruchu.



KRÓLOWA

Królowa może poruszać się tylko o jedno pole w turze, ale pomimo tego ograniczenia poruszenie jej w odpowiednim momencie może pokrzyżować plany przeciwnika.

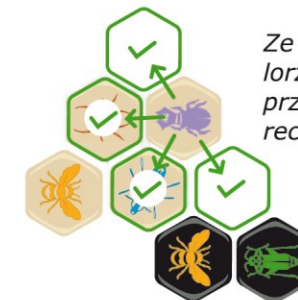


Z obecnej pozycji królowa może poruszyć się na jedno z czterech dostępnych pól.



ŻUK

Żuk, podobnie jak królowa, może poruszać się tylko o jedno pole podczas tury. Jednak w przeciwieństwie do innych owadów może także wspinać się na rój. Owad, na którym znajduje się żuk, nie może się poruszyć. Podczas dokładania nowych owadów uznaje się, że stos jest w kolorze żuka znajdującego się na jego szczycie. Żuk posiada także umiejętność wchodzenia w miejsca otoczone ze wszystkich stron. Jedyny sposób zablokowania żuka znajdującego się na szczycie roju to ustawienie na nim innego żuka. Wszystkie cztery żuki mogą być ustawione jeden na drugim. Żuk jest wprowadzany do gry tak samo, jak inne owady i nie może być od razu ustawiony na szczycie roju. Obowiązuje go także reguła swobody ruchu!



Ze swojego miejsca żuk w kolorze kości słoniowej może być przestawiony na jedną z czterech pozycji.