quoridor®

GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	5
DE	Spielregeln	6
NL	Spelregels	7
ES	Reglas del juego	8
IT	Regole del gioco	9
PT	Regras do jogo	10
DK	Spilleregler	11
NO	Spillereglер	12
SE	Spelregler	13
FI	Pelisäännot	14
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	15
RO	Regulile jocului	16
TW	遊戲規則	17
CN	游戏规则	18
KR	게임 규칙	19
JP	ゲームの遊び方	20
AR	المقدمة و الاستعداد	21
TR	Oyunun kuralları	22
RU	Правила игры	23
EE	Mängu reeglid	24
HU	Játékszabály	25
CZ	Pravidla hry	26
SL	Pravila igre	27
LT	Žaidimo taisyklės	28
LV	Spēles noteikumi	29
IS	Leikreglur	30
PL	Zasady gry	31
SK	Pravidlá hry	32
SR	Правила игре	33
HR	Pravila igre	34
IL	הוראות משחק	35
IR	قوانین بازی	36
BG	Инструкции за игра	37
	Pictures	End

QUORIDOR 10-2016

® & © Gigamic 1997

ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com
Licence by RoyaltyPros

quoridor®

PRESENTATION
- one board with 81 squares;
- two storage slots for the fences;
- 20 fences and 4 pawns.

PURPOSE OF THE GAME
To be the first to reach the line opposite to one's base line (Fig.7).

RULES FOR TWO PLAYERS
When the game starts the fences are placed in their storage area (10 for each player).
Each player places his pawn in the centre of his base line (fig.1).
A draw will determine who starts first.

GAME
Each player in turn, chooses to move his pawn or to put up one of his fences.
When he has run out of fences, the player must move his pawn.

Pawn moves
The pawns are moved one square at a time, horizontally or vertically, forwards or backwards (fig.2).
The pawns must get around the fences (fig.3).

Positioning of the fences
The fences must be placed between 2 sets of 2 squares (fig.4).
The fences can be used to facilitate the player's progress or to impede that of the opponent, however, an acess to the goal line must always be left open (fig.5).

Face to face
When two pawns face each other on neighbouring squares which are not separated by a fence, the player whose turn it is can jump the opponent's pawn (and place himself behind him), thus advancing an extra square (fig.6). If there is a fence behind the said pawn, the player can place his pawn to the left or the right of the other pawn (fig.8 and 9).

END OF GAME
The first player who reaches one of the 9 squares opposite his base line is the winner (fig. 7).

TIME OF GAME
From 10 to 20 minutes.
In a tournament, it possible to allocate a set time to each player.

RULES FOR 4 PLAYERS
When the game starts, the 4 pawns are placed in the centre of each of the sides of the board and each player is given 5 fences.
The rules are identical to those for two players, but it is forbidden to jump more than one pawn (fig.10).

WARNING ! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PRESENTATION
- un plateau de jeu;
- 20 barrières et 4 pions.

BUT DU JEU
Atteindre le premier la ligne opposée à sa ligne de départ (fig 7).

REGLE POUR 2 JOUEURS
En début de partie, chaque joueur prend 10 barrières qu'il garde à côté de lui et pose son pion au centre de sa ligne de départ (fig 1).
Un tirage au sort détermine qui commence.

Déroulement d'une partie
A tour de rôle, chaque joueur choisit de déplacer son pion ou de poser une de ses barrières.
Lorsqu'il n'a plus de barrières, un joueur est obligé de déplacer son pion.

Déplacement des pions:
les pions se déplacent d'une case, horizontalement ou verticalement, en avant ou en arrière (fig 2) ; les barrières doivent être contournées (fig 3).

Pose des barrières:
une barrière doit être posée exactement entre 2 blocs de 2 cases (fig 4).
La pose des barrières a pour but de se créer son propre chemin ou de ralentir l'adversaire, mais il est interdit de lui fermer totalement l'accès à sa ligne de but: il faut toujours lui laisser une solution (fig 5).

Face à face:
quand 2 pions se retrouvent en vis-à-vis sur 2 cases voisines non séparées par une barrière, le joueur dont c'est le tour peut faire sauter son pion au-dessus du pion adverse pour se placer derrière lui (fig 6).
Si une barrière est située derrière le pion sauté, le joueur peut choisir de bifurquer à droite ou à gauche du pion sauté (fig 8 et 9).

FIN DE LA PARTIE
Le premier joueur qui atteint une des 9 cases de la ligne opposée à sa ligne de départ gagne la partie (fig 7).

DUREE D'UNE PARTIE
De 10 à 20 minutes.
En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

REGLE POUR 4 JOUEURS
En début de partie, les 4 pions sont disposés au centre de chacun des 4 cotés du plateau et chaque joueur dispose de 5 barrières.
Les règles sont strictement identiques, mais on ne peut sauter plus d'un pion à la fois (fig 10).

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

INHALT
- 1 Spielbrett mit 81 quadratischen Feldern und 2 Lagerzonen für die Hindernisse
- 20 Hindernisse
- 4 Spielfiguren

SPIELZIEL
Wer als Erster mit seiner Spielfigur die gegenüberliegende Zielreihe erreicht, gewinnt. Die Zielreihe eines Spielers ist zugleich die Startreihe des Gegenspielers.

SPIELVORBEREITUNG
2 Spieler: Jeder Spieler verfügt über 10 Hindernisse, die er in die eigene Lagerzone platziert. Dann wählt jeder Spieler eine Spielfigur und stellt sie auf das mittlere Feld seiner Startreihe (Abb. 1).
4 Spieler: Jeder Spieler erhält 5 Hindernisse und wählt eine Spielfigur, die er auf das mittlere Feld einer der vier Außenreihen stellt.

SPIELVERLAUF
Es wird zufällig ein Startspieler bestimmt. Danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Ein Spieler muss in seinem Zug entweder (a) seine Spielfigur bewegen oder (b) ein Hindernis platzieren.

a) Bewegung der Spielfigur
Die eigene Figur darf sich um ein Feld bewegen, waagerecht oder senkrecht, aber nicht diagonal (Abb. 2). Sie darf nicht über Hindernisse ziehen (Abb. 3). Wenn die eigene Spielfigur benachbart zu einer anderen Figur steht und sich kein Hindernis zwischen ihnen befindet, darf sie über die andere Figur auf das Feld dahinter springen (Abb. 6). Wenn das Feld hinter der übersprungenen Figur durch ein Hindernis (Abb. 8 und 9) oder eine weitere Figur (Abb. 10) blockiert ist, darf ein freies Feld links oder rechts von der übersprungenen Figur gewählt werden.

b) Plazierung der Hindernisse
Ein Hindernis muss so zwischen die Felder platziert werden, dass es an genau 4 Felder angrenzt, 2 auf jeder Seite (Abb. 4). Durch das geschickte Platzieren der Hindernisse kann man den Weg der eigenen Spielfigur zur Zielreihe absichern oder den Weg der gegnerischen Spielfigur verlängern. Es ist aber verboten, einem Spieler den Weg zu seiner Zielreihe vollkommen abzuschneiden (Abb. 5). Wenn ein Spieler bereits alle seine Hindernisse platziert hat, muss er seine Figur bewegen.

SPIELENDE & SIEGER
Sobald ein Spieler mit seiner Spielfigur eines der 9 Felder der gegenüberliegenden Zielreihe erreicht, hat er die Partie gewonnen (Abb. 7).

ACHTUNG! Nicht geeignet für Kinder unter drei Jahren.
Erstickungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile. Bitte diese Information aufbewahren.

® & © 1997 Gigamic – nach einem Konzept von Mirko Marchesi

quoridor®

SPEELMATERIAAL
- Een speelbord;
- 2 opslagruimtes;
- 20 barricades en 4 pionnen.

DOEL VAN HET SPEL
Als eerste de lijn aan de andere kant van het bord bereiken (fig. 7).

REGELS VOOR 2 SPELERS
Bij het begin van het spel, worden de barricades in de opslagruimtes opgeborgen (10 per speler).
Elke speler zet zijn pion in het midden van zijn startlijn (fig. 1).
Een loting bepaalt wie er begint.
Spelverloop:
Elke speler kiest er beurtelings voor zijn pion te verzetten of één van zijn barricade neer te leggen.
Als hij geen barricades meer heeft, moet de speler zijn pion verplaatsen.
Verplaatsen van de pionnen :
De pionnen worden per één veld tegelijk verzet, horizontaal of verticaal, naar voren of naar achteren (fig. 2). U moet om de barricades heen (fig. 3).
Plaatsen van de barricades :
Een barricade moet precies tussen 2 blokken van 2 velden worden geplaatst (fig. 4). U moet de barricades zo plaatsen dat de tegenspeler een omweg moet maken, maar het is verboden de toegang tot de doellijn volledig af te sluiten. Er moet altijd een oplossing overblijven (fig. 5).
Tegenover elkaar :
Als de 2 pionnen tegenover elkaar staan op twee, niet door een barricade gescheiden, naast elkaar liggende velden, kan de speler die aan de beurt is over zijn tegenstander springen en achter hem gaan staan (fig. 6, 8, 9).

EINDE VAN HET SPEL
De eerste speler die één van de 9 velden van de strartlijn van de tegenspeler bereikt, wint! (fig. 7)

DUUR VAN EEN SPEL
10 tot 20 minuten.
Tijdens toernooien kan een tijdslimiet per speler worden opgelegd.

REGEL VOOR 4 SPELERS
Bij het begin van het spel worden de 4 pionnen in het midden van alle 4 gedeelten van het speelbord gezet en beschikt elke speler over 5 barricades. De regels zijn verder hetzelfde.*
* (fig 10).

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PRESENTACIÓN
- Un tablero.
- 2 zonas para colocar las barreras.
- 20 barreras y 4 peones.

FINALIDAD DEL JUEGO
Llegar el primero a la línea opuesta de su salida (fig. 7).

REGLAS PARA 2 JUGADORES
Antes de empezar, colocar las barreras en cada zona del tablero previstas para almacenarlas. (10 para cada jugador).
Cada jugador coloca su peón en el centro de su línea de salida (fig. 1).
Sortear para saber quien empieza.
Desarrollo de una partida
Cuando sea su turno, el jugador puede elegir desplazar su peón o colocar una barrera. Si ya ha desplazado todas sus barreras, el jugador solamente podrá desplazar su peón.
Movimiento de los peones:
Los peones pueden desplazarse de una casilla y solo de una en una, en sentido horizontal o vertical, avanzando o retrocediendo, (fig. 2). Hay que evitar las barreras (fig.3).
Disposición de las barreras:
Las barreras se disponen exactamente entre 2 bloques de 2 casillas (fig 4).
Las barreras se utilizarán para que el adversario pueda avanzar menos, no obstante esta prohibido impedirle completamente el acceso hacia su línea de llegada: Siempre hay que dejar un acceso libre (fig 5).
Frente a frente:
Cuando los 2 peones se encuentran cara a cara sobre 2 casillas vecinas sin que una barrera los separe, el jugador que le toque jugar puede saltar y colocarse delante del peón del jugador adversario (fig 6,8 ,9).

FIN DE LA PARTIDA
El primer jugador que llegue sobre la novena casilla, enfrente de su línea de salida, gana la partida.

DURACIÓN DE UNA PARTIDA
De 10 a 20 minutos.
Si se organizara un torneo, se puede asignar a cada jugador un tiempo limitado.

REGLAS PARA 4 JUGADORES
Para empezar, colocar los 4 peones en el centro de cada extremo del tablero.
Repartir 5 barreras a cada jugador y colocarlas.
El resto es exactamente igual que cuando se juega entre dos personas.*
* (fig 10).

ATENCION ! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras refencias.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PRESENTAZIONE
- un tavoliere;
- 2 zone di stoccaggio;
- 20 barriere e 4 pedine.

SCOPO DEL GIOCO
Raggiungere per primo la linea opposta alla propria linea di partenza (fig. 7).

REGOLA PER 2 GIOCATORI
All'inizio della partita, le barriere sono riposte nella loro zona di stoccaggio (10 per giocatore).
Ogni giocatore posa la sua pedina al centro della sua linea di partenza (fig. 1)
Un sorteggio determina il giocatore che deve iniziare.

Svolgimento di una partita
A turno, ogni giocatore sceglie di spostare la sua pedina o di posare una delle sue barriere.
Quando non ha più barriere, un giocatore deve spostare la sua pedina.

Spostamento delle pedine
Le pedine si spostano di una casella orizzontalmente o verticalmente, avanti o indietro (fig. 2) : le barriere devono essere aggirate (fig. 3)

Posa delle barriere
Una barriera deve essere posta esattamente fra 2 blocchi di 2 caselle (fig. 4)
La posa delle barriere ha lo scopo di rallentare l'avversario però è proibito chiudergli completamente l'accesso alla sua linea di traguardo: bisogna lasciarli sempre una soluzione (fig.5)

Faccia a faccia
Quando le due pedine si ritrovano di fronte su due caselle vicine che non sono separate da una barriera, il giocatore a cui tocca giocare può saltare il suo avversario e mettersi dietro di lui (fig 6, 8, 9).

FINE DELLA PARTITA
Il primo giocatore che raggiunge una delle 9 caselle della linea opposta alla sua linea di partenza vince la partita (Fig 7).

DURATA DI UNA PARTITA
Da 10 a 20 minuti
In torneo, si può imporre un tempo limitato ad ogni giocatore.

REGOLA PER 4 GIOCATORI
All'inizio della partita le 4 pedine sono disposte al centro di ciascuno dei 4 lati del tavoliere ed ogni giocatore dispone di 5 barriere. Le regole sono strettamente identiche.*
* (fig 10).

ATTENZIONE ! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

APRESENTAÇÃO
- um tabuleiro de jogo;
- 2 zonas de armazenagem;
- 20 barreiras e 4 piões.

OBJECTIVO DO JOGO
Atingir em primeiro lugar a linha oposta à sua linha de partida (fig 7)

REGRA PARA 2 JOGADORES
No in'cio da partida, as barreiras são colocadas na zona de armazenamento (10 para cada jogador).
Cada jogador coloca o seu pião no centro da sua linha de partida (fig. 1).
Um sorteio determinará quem começa.
Desenrolar de uma partida
Um de cada vez, cada jogador escolhe deslocar o seu pião ou colocar uma das suas barreiras.
Quando já não tem barreiras, um jogador é obrigado a mudar o seu pião.
Deslocação dos piões:
Os piões deslocam-se de uma casa, horizontalmente ou verticalmente, para a frente ou para trás (fig 2); as barreiras devem ser contornadas (fig 3).
Colocação das barreiras :
Uma barreira deve ser colocada exactamente entre 2 blocos de 2 casas (fig4).
A colocação das barreiras tem por finalidade atrasar o adversário, mas é proibido fechar totalmente o aceso à sua linha de finalidade: deve-se sempre deixar uma solução (fig 5).
Face a face:
Quando os 2 piões se encontram face a face em duas casas vizinhas não separadas por uma barreira, o jogador que deve jogar pode saltar o seu adversário e colocar-se atrás dele (fig 6, 8, 9).

FIM DA PARTIDA
O primeiro jogador que atinge uma das 9 casas da linha oposta à sua linha de partida ganha a partida (fig 7).

DURAÇÃO DE UMA PARTIDA
De 10 a 20 minutos.
Em torneio, é poss'vel atribuir a cada jogador um tempo limitado.

REGRA PARA 4 JOGADORES
No in'cio da partida, os 4 piões são colocados no centro de cada um dos 4 lados do tabuleiro e cada jogador dispõe de 5 barreiras.
As regras são estritamente idênticas.*
* (fig 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PRÆSENTATION
- en spilleplade;
- 2 startzoner til forhindringer;
- 20 forhindringer og 4 brikker.

SPILLETS MÅL
At nå først til linjen, der ligger modsat den man starter fra (fig. 7).

SPILLEREGLER FOR 2 SPILLERE
Når spillet starter, er forhindringerne sat tilbage i deres startzoner (10 pr. spiller).
Hver spiller stiller sin brik midt på sin startlinje (fig. 1).
Man trækker lod om, hvem der starter.

Et partis forløb
Når det er hans tur, vælger en spiller at flytte sin brik eller at anbringe en forhindring. Når en spiller ikke har flere forhindringer at placere, er han nødt til at flytte sin brik.

Flytning af brikker:
Brikkerne flyttes fra felt til felt, vandret eller lodret, fremad eller tilbage (fig. 2); man skal gå uden om forhindringerne (fig. 3).

Anbringelse af forhindringer:
En forhindring skal anbringes nøjagtigt mellem to blokke på to felter (fig. 4).
En forhindring placeres for at sagtne modstanderens fremgang, men det er forbudt helt at afskære modstanderen fra sin mållinje: Man skal altid lade en passage være fri (fig. 5).

Sammentræf:
Når de 2 spillere befinder sig overfor hinanden på to nabofelter, som ikke er adskilte af en forhindring, må den spiller, hvis tur det er til at spille, springe over sin modstander og stille sig bag ham (fig. 6, 8, 9).

PARTIETS AFSLUTNING
Vinderen af partiet er den spiller, som først når ét af de 9 felter på linjen, der ligger modsat hans startlinje (fig. 7).

SPILLETS VARIGHED
Fra 10 til 20 minutter.
Under turnering er det muligt at tildele hver spiller en begrænset tid.

REGLER FOR 4 SPILLERE
I begyndelse af spillet stilles de 4 brikker op midt på hver af spillepladens 4 sider og hver spiller får tildelt 5 forhindringer.
Spillereglerne er de samme som for 2 spillere.*
* (fig 10).

ADVARSEL! Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små bolde, der kan sluges. Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

ESKENS INNHOLD
- Et spillebrett;
- 2 oppbevaringsfelter for sperrene;
- 20 sperrer og 4 brikker;

HENSIKTEN MED SPILLET
Komme først frem til linjen motsatt spillerens startlinje (fig. 7).

REGLER FOR 2 SPILLERE
Ved spillets begynnelse legges sperrene til side i oppbevaringsfeltet (hver spiller har 10 sperrer).
Hver spiller plasserer sin brikke midt på startlinjen (fig. 1).
Det trekkes lodd om hvem som skal begynne.
Slik spilles en omgang
Etter tur flytter hver spiller sin brikke eller legger ned en av de 10 sperrene.
Når det ikke finnes flere sperrer å legge ned, er spilleren nødt til å flytte brikken.
Flytting av brikkene:
Brikkene flyttes én rute av gangen, vannrett eller loddrett, fremover eller bakover (fig. 2). Sperrene må unngås (fig. 3).
Plassering av sperrene:
En sperre legges ned nøyaktig mellom 2 naboruter (fig. 4).
Sperrene har til hensikt å bremse motstanderen, men det er forbudt å gjøre det helt umulig for motstanderen å flytte fremover mot mållinjen. Minst én flyttemulighet må holdes åpen (fig. 5).
Når brikkene møtes:
Når de 2 brikkene står rett overfor hverandre på 2 naboruter som ikke er adskilt av en sperre, kan spilleren som står for tur hoppe over motstanderen og plassere brikken sin bak motstanderens brikke (fig. 6, 8, 9).

SPILLETS SLUTT
Spillet vinnes av den som først har nådd en av de 9 rutene på linjen motsatt startlinjen (fig. 7).

SPILLETS VARIGHET
Fra 10 til 20 minutter. Ved turneringer kan man gi hver spiller en begrenset spilletid.

REGLER FOR 4 SPILLERE
Ved spillets begynnelse plasseres de 4 brikkene midt på hver av de 4 kantene på spillebrettet. Hver spiller har 5 sperrer. Reglene er nøyaktig de samme som for 2 spillere.*
* (fig. 10).

ADVARSEL! Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

INNEHÅLL
Spelbräde med 81 rutor och två rader förvaringspositioner för väggar, 20 väggar och 4 spelpjäser.

SPELETS MÅL
Bli den första spelaren som når motstående kant med sin spelpjäs. (Fig. 7)

REGLER FÖR 2 SPELARE
Varje spelare placerar sin spelpjäs i mitten av sin kant av brädet och 10 väggar i förvaringspositionerna på sin sida. (Fig. 1)

SPELETS GÅNG
Bestäm vem som börjar, spelarna gör sedan varannan tur. På sin tur väljer han/hon att antingen flytta sin spelpjäs eller att placera en vägg på spelplanen. Om en spelare använt alla väggar måste han/hon flytta sin spelpjäs.

Flytta spelpjäs
Spelpjäsen flyttas ett steg, horisontellt eller vertikalt, framåt eller bakåt. (Fig. 2)
Spelpjäsen måste gå runt väggar. (Fig. 3)

Placera en vägg
Väggar måste placeras mellan två par av två rutor. (Fig. 4)
Väggarna används för att hjälpa den egna eller hindra motståndarens spelpjäs, men det måste alltid finnas en möjlig väg till målet för bådas spelpjäser. (Fig. 5)

Spelpjäser intill varandra
När två spelpjäser står intill varandra utan att vara separerade med en vägg, kan spelarens som är i tur hoppa över motståndarens spelpjäs med sin egen, och därigenom flytta en ruta extra. (Fig. 6) Om det finns en vägg bakom pjäsen som hoppas över kan spelaren som är i tur inte landa bakom utan istället till höger eller vänster. (Fig. 8 och 9)

VEM VINNER?
Den spelare som först når en av de 9 rutorna på motstående kant med sin spelpjäs vinner. (Fig. 7)

SPELTID
10 – 20 minuter. I turneringar kan en tidsgräns bestämmas för varje spelares tur.

REGLER FÖR 4 SPELARE
Varje spelare placerar sin spelpjäs i mitten av varsin kant av brädet och tar 5 väggar. Reglerna är som för två spelare, men det är inte tillåtet att hoppa över mer än en spelpjäs. (Fig. 10)

VARNING! Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan svaljas. Kvävningsrisk! Spara denna information för framtida referens.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PELIVÄLINEET
- Pelilauta;
- kaksi säilytyslokeroa;
- 20 aitaa ja 4 pelinappulaa.

PELIN TAVOITE
Päästä ensimmäisenä lähtörajansa vastakkaiselle rajalle (kuva 7).

KAKSINPELIN SÄÄNNÖT
Pelin alussa kumpikin pelaaja laittaa kaikki aidat (10 kullakin pelaajalla) säilytystilaansa. Kumpikin pelaaja asettaa pelinappulansa lähtörajansa keskelle (kuva 1). Pelin aloittaja valitaan arpomalla.

Pelin kulku:
Kukin pelaaja päättää vuorollaan joko siirtää nappulaansa tai asettaa aidan. Jos kaikki aidat on jo asetettu, pelaaja on pakotettu siirtämään pelinappulaansa.

Pelinappulan siirto:
Nappulaa saa siirtää yhden ruudun kerrallaan pystysuunnassa eteen tai taakse tai vaakasuunnassa oikealle tai vasempaan (kuva 2); Aidan osien on oltava toistensa jatkona (Kuva 3).

Aitojen asetus:
Aita on asetettava tarkalleen kahden lohkon ja kahden ruudun väliseen uraan (kuva 4). Aitojen tehtävänä on hidastaa vastustajan liikkeitä, mutta hänen pääsyään vastakkaiselle reunalle ei saa kokonaan estää. Hänelle on aina jätettävä mahdollisuus päästä perille (kuva 5).

Vasta-asento:
Kun molemmat pelinappulat ovat vastakkain viereisillä ruuduilla, joiden välissä ei ole aitaa, vuorossa oleva pelaaja saa hypätä vastustajansa nappulan yli asettuen hänen toiselle puolelle (kuva 6, 8, 9).

PELIN LOPPU
Pelaaja, joka pääsee ensilläisenä johonkin lähtöreunansa vastakkaisen reunan yhdeksästä ruudusta, on voittaja (kuva 7).

PELIN KESTOAIKA
10 - 20 minuuttia.pelikierrosta kohti.
Kullekin pelaajalle voidaan antaa aikaraja.

NELINPELIN SÄÄNNÖT
Pelin alussa asetetaan neljä pelinappulaa laudan kunkin reunarivin keskelle ja kullakin pelaajalla on käytössään 5 aitaa. Muutoin säännöt ovat samat kuin kaksinpelissä.*
*(kuva 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ
- Επιφάνεια παιχνιδιού
- 2 ζώνες εφεδρίας
- 20 εμπόδια και 4 πιόνια.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
Κάθε παίκτης προσπαθεί να φθάσει πρώτος στη γραμμή την απέναντι από τη γραμμή εκκίνησης (σχήμα 7).

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ
Στην αρχή της παρτίδας τα εμπόδια (10 ανά παίκτη) τοποθετούνται στη ζώνη εφεδρίας.
Κάθε παίκτης τοποθετεί το πιόνι του στο μέσο της γραμμής εκκίνησής του (σχήμα 1).
Ορίζεται με κλήρωση ο παίκτης που θα κάνει την πρώτη εκκίνηση .

Πώς εκτυλίσσεται μια παρτίδα
Οι παίκτες, εκ περιτροπής, επιλέγουν να μετακινήσουν το πιόνι τους ή να τοποθετήσουν ένα από τα εμπόδια.
Οταν δεν υπάρχουν πια εμπόδια, κάθε παίκτης οφείλει να μετακινήσει το πιόνι του.
Μετακίνηση των πιονιών:
Τα πιόνια μετακινούνται κατά ένα τεράγωνο, οριζόντια ή κάθετα, προς τα εμπρός ή προς τα πίσω (σχήμα 2). Τα εμπόδια πρέπει να παρακάμπτονται (σχήμα 3).
Τοποθέτηση εμποδίων:
Ενα εμπόδιο πρέπει να τοποθετείται ακριβώς μεταξύ 2 ολόκληρων τετραγώνων (σχήμα 4). Η τοποθέτηση των εμποδίων σκοπό έχει να επιβραδύνει τον αντίπαλο αλλά απαγορεύεται να αποκλειστεί πλήρως η πρόσβαση του αντιπάλου στη γραμμή του στόχου του: πρέπει πάντα να του αφήνεται μια δίοδος (σχήμα 5).
Μέτωπο προς μέτωπο:
Οταν τα δυο πιόνια βρεθούν αντιμέτωπα σε 2 γειτονικά τετράγωνα που δεν χωρίζονται από εμπόδιο, ο παίκτης που έχει σειρά να παίξει μπορεί να υπερπηδήσει τον αντίπαλο και να πάρει θέση πίσω του.

ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ
Ο πρώτος παίκτης που φθάνει σε ένα από τα 9 τετράγωνα της γραμμής της απέναντι από τη γραμμή εκκίνησής του κερδίζει την παρτίδα (σχήμα 7).

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΙΑΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ
Από 10 ώς 20 λεπτά.
Σε περίπτωση πρωταθλήματος, μπορεί να διατίθεται σε κάθε παίκτη περιορισμένος χρόνος.

ΚΑΝΟΝΑΣ ΓΙΑ 4 ΠΑΙΚΤΕΣ
Στην αρχή της παρτίδας, τα 4 πιόνια τοποθετούνται στο μέσο καθεμιάς από τις 4 πλευρές της επιφάνειας παιχνιδιού και κάθε παίκτης διαθέτει 5 εμπόδια.

ΠΡΟΣΟΧΗ! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 ετών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και τη διεύθυνση για το αρχείο σας.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PREZENTARE
- un platou de joc;
- 2 zone de stocaj;
- 20 de bariere şi 4 pioni.

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

A. REGULI PENTRU 2 JUCĂTORI
La începutul jocului, barierele sunt aşezate în zonele de stocaj (câte 10 pentru fiecare jucător). Fiecare jucător îşi aşază 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-şi mişca pionul sau a-şi aşeza una dintre bariere. Dacă un jucător îşi termină barierele este obligat să-şi deplaseze pionul.
Deplasarea pionilor
Pionii se deplasează orizontal, vertical, înainte sau înapoi cu o căsută (fig. 2), dar barierele trebuie ocolite (fig. 3).
Aşezarea barierelor
O barieră trebuie aşezată exact între două căsuţe (fig. 4). Aşezarea 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 ieşire (fig. 5).
Faţă în faţă
Când doi pioni se află fată în fată pe două căsute alăturate neseparate de o barieră, jucătorul care trebuie să mute, poate sări peste pionul adversarului, aşezându-se în spatele acestuia (fig. 6).
Dacă, în spatele pionului care trebuie sărit, se află o barieră, jucătorul poate alege căsuta din stânga sau dreapta acestui pion (fig. 8 şi 9).
Încheierea partidei
Primul jucător care ajunge cu pionul într-una dintre cele 9 căsute de pe linia de sosire (opusă celei de plecare), câştigă partida (fig. 7).
Durata unei partide:
Între 5 şi 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 pioni sunt dispuşi în centrul fiecărei linii periferice a platoului şi 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).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

步步為營

滯延對手，誘入陷阱

和中國圍棋可有異曲同工之妙喔！

適用年齡： 8-99 歲　參賽人數： 2-4 人　遊戲時間： 15 分

一、產品內容：表面有 81 個方塊及可儲藏圍牆儲藏所的底盤、 20 片圍牆及 4 顆棋子。

二、賽前準備：把全部圍牆放於儲藏所，並將棋子放於底線中央(圖 1)。

三、最終目的：先把棋子移至對手的底線者爲贏(圖 7)。

四、遊戲規則：

(1)基本規則

競賽者輪流移動棋子或可利用圍牆去檔對手的路。

(2)棋子移動

棋子一次只能移動一格，可前進、後退及左右移動，但不能斜角移動(圖 2)。棋子不能跳越圍牆，僅能繞圍牆移動(圖 3)。

(3)圍牆放置

圍牆只能阻隔二個方塊，不能同時阻隔三個方塊(圖 4)。佈局圍牆時，至少要留一條道路讓對手可前進(圖 5)。圍牆一旦用完，則只能移動棋子。

(4)面對面時

當棋子面對面時，可以跳至對手棋子的正後方(圖 6)。若對手的正後方有圍牆阻擋，可以跳至對手棋子的左或右方(圖 8 、圖 9)。

(5)四人玩時

若有四位同時參賽，需各自分佈於四邊底線，並各擁有 5 片圍牆。遊戲規則同上，唯獨在面對面時，不得同時跳越二個棋子(圖 10)。

五、遊戲結束：有競賽者的棋子到達對手的底線時(9 個方塊的任何一個均可)，就算勝利，遊戲隨即結束。

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

步步為營

QUORIDOR

滯延對手，誘入陷阱
和中國圍棋可有異曲同工之妙喔！

適合年齡：8-99 歲　參賽人數：2-4 人　遊戲時間：15 分鐘

1. 產品內容：表面有 81 個方塊及可儲藏圍牆儲藏所有的底盤，20 片圍牆及 4 顆棋子。

2. 賽前準備：把全部圍牆放於儲藏所，並將棋子放於底線中央(圖 1)。

3. 最終目的：先把棋子移到對手的底線為贏(圖 7)。

4. 遊戲規則：
   4.1 基本規則
   競賽者輪流移動棋子或利用圍牆去擋對手的路。
   4.2 棋子移動
   棋子一次只能移動一格，可前進、後退或左右移動，但不能斜角移動(圖 2)。棋子不能跳越圍牆，僅能繞圍牆移動(圖 3)。
   4.3 圍牆放置
   圍牆只能阻隔兩個方塊，不能同時阻隔三個方塊(圖 4)。佈局圍牆時，至少要留一條道路讓對手可前進(圖 5)。圍牆一旦用完，則只能移動棋子。
   4.4 面對面時
   當棋子面對面時，可以跳至對手棋子的正後方(圖 6)。 若對手的正後方有圍牆阻擋，可以跳至對手棋子的左右或右方(圖 8、圖 9)。
   4.4 四人玩時
   若有四位同時參賽，需各自分佈於四邊底線，並各擁有 5 片圍牆。遊戲規則同上，唯獨在面對面時，不能同時跳越二個棋子(圖 10)。

5. 遊戲結束：有競賽者的棋子到達對手的底線時(9 個方塊的任何一個均可)，就算勝利，遊戲隨即結束。

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

게임 구성물
- 81칸으로 이루어진 게임보드 1개
- 2개의 장애물 보관대
- 4개의 말과 20개의 장애물

게임의 목표
출발선에서 반대쪽 끝에 가장 먼저 도착하는 것(그림 7)

2인용 규칙
게임을 시작하기 전에 장애물은 각각 보드 양쪽 끝 장애물 보관대에 끼워두고 시작합니다.(각자 10개씩)
각 플레이어는 자신의 말을 출발선 가운데 칸에 놓습니다.(그림 1)
시작 플레이어를 정합니다.

게임
각 플레이어는 자신의 차례에 자기 말을 움직이거나 자신이 가진 장애물을 하나 놓을 수 있습니다.
가지고 있는 장애물이 다 떨어지면 플레이어는 이동해야만 합니다

말의 이동
말은 전후좌우 사방으로 한번에 한 칸만 움직일 수 있습니다(그림 2).
말은 장애물을 통과할 수 없습니다.

장애물의 배치
장애물은 2개의 칸에 딱 맞게 놓여야 합니다(그림 4).
플레이어는 장애물을 자기 말이 쉽게 전진할 수 있도록 놓거나 상대 말의 전진을 지연시키는 목적으로 놓을 수 있습니다. 하지만 항상 모든 말이 각자의 목적지에 도착할 수 있는 길을 하나는 남겨 두어야 합니다(그림 5).

말끼리 마주 볼 때
두 개의 말이 서로 붙어있는 칸에 위치해 있고, 장애물이 둘 사이를 가로막고 있지 않은 경우 차례인 플레이어는 상대방의 말을 뛰어넘어 두 칸을 이동할 수 있습니다(그림 6).
만약 상대 말의 뒤에 장애물이 있다면, 상대 말의 왼쪽이나 오른쪽 옆으로 뛰어넘는 것도 가능합니다(그림 8,9)

게임의 종료
자신의 출발선에서 반대쪽 9칸 중 하나에 먼저 도착하는 플레이어가 승리합니다(그림 7)

게임 시간
10~20분
시합을 할 때는 각 플레이어가 사용 가능한 시간을 정해 놓을 수도 있습니다.

4인용 규칙
게임을 시작할 때 각 플레이어는 장애물을 5개씩 가지고, 게임 보드의 각 변 가운데 칸에 말을 놓습니다(그림 1).
게임 규칙은 2인용 게임과 같습니다. 하지만 한번에 2개 혹은 그 이상의 말을 뛰어 넘을 수는 없습니다.(그림 10)

<쿼리도 미니>와의 차이점
<쿼리도 미니>의 규칙은 <쿼리도>와 완전히 같습니다.
<쿼리도 미니>는 쿼리도에 비해 내용물의 크기가 작으며, 별도의 장애물 보관대(2개)가 보드에 없습니다.

주의! 게임에 작은 구성물들이 포함되어 있습니다. 3세 이하의 아이가 삼키지 않도록 주의하세요.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

ゲームに用意されているもの
81のマス目があるボード1枚（フェンス置き場2列）、フェンス20枚、木製駒4個

ゲームの目的
最初に向かい側のラインに到達したプレイヤーが勝者になります（図7）。

遊び方（2人用）
10枚ずつフェンスを分け、フェンス置き場に並べます。プレイヤーは駒を手前のラインの中央に置きます（図1）。くじ引きかじゃんけんで順番を決めます。

プレイヤーは、順番に駒を前に進めるか、フェンスで相手の駒を妨害するかを選びます。全てのフェンスを使った場合は、駒を進めなければなりません。

駒の進め方：
駒は、1回に1マス前後左右に動かす事ができます（図2）。
フェンスがある場合は、それを迂回しなければなりません（図3）。

フェンスの置き方：
フェンスは、2マスの間に置きます（図4）。
フェンスは、自分の駒の進行を進めるため、或は相手の駒の進行を遅らせるために置きますが、自分や相手のゴールまでのアクセスを完全に遮断する事はできません（図5）。

一騎打ち：
2つの駒が隣り合い、、かつフェンスで遮断されていない場合、次の順番の駒は相手の駒を飛び越え、その背後に着地することができます。1マス多く前に進めるので有利になります（図6）。フェンスが敵の背後に置かれている場合は右か左に着地する事ができます（図8、9）。

ゲーム終了
最初に向かい側のラインのマス目に到達したプレイヤーが勝者になります（図7）。

プレイ時間
10〜20分
トーナメントでゲームを進行する場合、1回の順番にタイムリミットを設けます。

遊び方（4人用）
フェンスを5枚ずつ分け、駒をそれぞれの手前のラインの中央に置きます。
ルールは2人用の遊び方と同じですが、飛び越えられる駒は1つのみです（図10）。

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

المحتويات

– لوح لعب يحتوي على ٨١ مربع. – عدد ٢ مجرى تخزين لتركيب الحواجز. – عدد ٢٠ حاجز و ٤ قطع للعب.
– زمن اللعب من ١٠ إلى ٢٠ دقيقة. – عدد اللاعبين من ٢ إلى ٤ لاعبين.

الهدف من اللعبة هو أن يستطيع أحد اللاعبين الوصول إلى خط النهاية المقابل له والواقع أمام خصمه. **(الرسم رقم ٧)**

قواعد اللعب للاعبين

– القرعة تحدد من يبدأ اللعب. – لكل لاعب عدد ١٠ حواجز توضع في مجاري التخزين عند بداية اللعب.
– يضع كل لاعب قطعة اللعب الخاصة به في منتصف خط البداية المخصص له. **(الرسم رقم ١)**

كيفية اللعب

– عندما يحين دور اللاعب يحرك قطعة اللعب الخاصة به أو يقوم بتثبيت واحد من الحواجز الخاصة به.
– إذا تم تثبيت جميع الحواجز يستمر اللعب بتحريك القطعة.
– تتحرك قطع اللعب في حدود مربع واحد **فقط في كل مرة**، وتكون الحركة أفقية أو عمودية أو إلى الأمام أو إلى الخلف. **(الرسم رقم ٢)**
– يجب تحريك القطع من حول الحواجز وليس من فوقها. **(الرسم رقم ٨)**
– يجب تثبيت الحواجز بين مجموعتين من المربعات، كل مجموعة مكونة من مربعين اثنين. **(الرسم رقم ٤)**
– الهدف من تثبيت الحواجز هو إبطاء تقدم اللاعب المنافس، ولكن غير مسموح
بمنعه كلياً من الوصول إلى خط النهاية. يجب ترك ممر واحد على الأقل ليتمكن اللاعب المنافس من المرور. **(الرسم رقم ٥)**
– إذا حدث وتقابلت قطعتا اللاعبين وجهاً لوجه على مربعين متجاورين غير مفصولين بحاجز، اللاعب الذي
عليه الدور يمكنه القفز من **فوق قطعة** منافسه ووضعها خلف قطعة منافسه. **(الرسم رقم ٦)**
– اللاعب الذي يستطيع الوصول إلى أحد المربعات التسعة المقابلة لخط البداية الخاص به يكون هو الفائز. **(الرسم رقم ٧)**
– بتراوح زمن المنافسة الواحدة بين ١٠ إلى ٢٠ دقيقة.
– عندما تكون المنافسة بين عدد من الفرق، يمكن تحديد وقت مستقطع لكل لاعب.

قواعد اللعب لأربعة لاعبين

– توضع قطع اللعب الأربعة في وسط خط البداية من كل جانب، ويأخذ كل لاعب عدد ٥ حواجز. **(الرسم رقم ٨)**
– تستمر المنافسة بين اللاعبين الأربعة متبعين بقية القواعد للاعبين اثنين.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

İÇİNDEKİLER
•81 kareye bölünmüş bir oyun platformu
• 20 adet engel ve 4 adet oyun taşı

OYUNUN HEDEFİ
Karşı çizgiye rakibinden önce ulaşmak.

İKİ OYUNCU İÇİN KURALLAR
Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engeli, oyun platformunun kendisine yakın bölümüne dizilir. Her oyuncu kendi taşını, engellerin önündeki sıranın orta karesine yerleştirir (Şekil-1). Kura ile oyuna başlayacak oyuncu belirlenir.

OYUNUN OYNANIŞI
Her oyuncu, sırası geldiğinde taşıyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen taşıyla bir hamle yapar.

Taş Hamleleri
Taş ile her seferinde öne, arkaya veya yanlara doğru sadece bir kare gitme suretiyle bir hamle yapılabilir (Şekil-2). Taşlar engellerin üzerinden atlayamazlar, çevresinden dolaşmak zorundadırlar (Şekil-3).

Engel Koyma
Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur (Şekil-4). Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini kolaylaştırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktır; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır (Şekil-5).

Karşı Karşıya Gelme
iki rakip oyuncunun taşı, arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu Şekil 6'da gösterildiği gibi rakip oyuncunun taşının üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin taşının arkasında engel varsa oyuncu taşını bu taşın sağına veya soluna getirebilir.

OYUNUN SONU
Karşı çizgideki 9 kareden herhangi birine ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanır (Şekil-7).

OYUNUN SÜRESİ
Oyunun süresi 10 ile 20 dakika arasında değişir. Turnuvalarda her oyuncunun oynama süresi sınırlanabilir.

DÖRT OYUNCU İÇİN KURALLAR
Oyuna başlarken her oyuncunun taşı önündeki sıranın ortasındaki kareye yerleştirilir ve her oyuncuya 5 engel verilir. Oyun saat yönünde ilerleyerek oynanır ve kuralları iki oyunculu oyun ile aynıdır. Ancak birden fazla taşın üzerinden atlanamaz.

UYARI! Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeni ile 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.
Adres ve bilgileri referans için saklayınız.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

- Игровое поле с 81 клеткой;
- 20 деревянных перегородок и 4 фишки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым дойти до финишной линии противоположной стороны игрового поля (рис. 7).

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Перед началом игры участники берут по одной фишке и 10 перегородок и помещают свои фишки на среднюю клетку первого ряда на своей стороне поля (рис. 1). Игроки договариваются, кто ходит первым.

ХОД ИГРЫ

В свой ход игрок может:
1) переместить свою фишку
   или
2) поставить на поле одну перегородку.

Если игрок использовал все перегородки, он продолжает играть только фишкой.

Переместить фишку

Игрок в свой ход может переместить фишку на одну клетку вперёд, назад, вправо или влево (рис. 2).
Фишка не может «перепрыгнуть» через перегородку (рис. 3).

Поставить перегородку

Перегородка ставится так, чтобы закрыть ровно две клетки (рис. 4).
Её можно расположить так, чтобы препятствовать движению противника либо облегчить путь себе. При этом всегда следует оставить сопернику выход к финишной линии (рис. 5).

Лицом к лицу

Если фишки обоих игроков находятся на соседних клетках и между ними нет перегородки, игрок, которому принадлежит ход, может своей фишкой «перепрыгнуть» через фишку соперника и таким образом переместиться ещё на одну клетку вперёд (рис. 6). Если же сразу за фишкой соперника стоит перегородка, игрок может поместить свою фишку справа или слева от фишки соперника (рис. 8 и 9).

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает тот, кто первым доходит до какой-либо из 9 клеток финишной линии на противоположной стороне игрового поля (рис. 7).

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

ПРАВИЛА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

В начале игры каждый участник помещает одну фишку на среднюю клетку ближайшего к нему ряда игрового поля. Каждый игрок получает по 5 перегородок. Далее игра продолжается так же, как в варианте для двоих. Обратите внимание: фишка игрока может «перепрыгнуть» не более чем через одну фишку (рис. 10). Ход передаётся по часовой стрелке.

ВНИМАНИЕ! Для детей старше 3 лет. Содержит мелкие детали.

® & © 1997 Gigamic на основе концепции Мирко Маркези

quoridor®

MÄNGUKOMPLEKT
- 81 ruuduga mängulaud
- 20 puust takistustara ja 4 nuppu

MÄNGU EESMÄRK
Esimesena jõuda vastase stardijoonele (joon 7).

MÄNGUREEGLID KAHELE MÄNGIJALE
Mängu alguses saab iga mängija 1 nupu ja 10 takistustara.
Kumbki mängija paneb nupu oma stardijoonele - esimese rea keskmisele väljale (joon 1).
Mängu alustaja loositakse välja.

MÄNGU KÄIK
Oma käigu ajal:
- tee käik nupuga
  või
- pane mängulauale üks takistustara

Kui mängija takistustarad on otsas, tuleb käia ainult nupuga.

Käigud nupuga
Nupuga võib käia ühe ruudu võrra edasi neljas erinevas suunas:
edasi, tagasi, paremale või vasakule (joon 2).
Nupuga ei või „hüpata" üle takistustara (joon 3).

Takistustarade asetamine
Takistustara tuleb panna kahe ruudupaari vahele (joon 4). Mängija võib kasutada takistustarasid edasimineku hõlbustamiseks või vastase takistamiseks, kuid nii, et üks ruut läbipääsuks jääks alati vabaks (joon 5).

Nupud vastamisi
Kui kaks nuppu juhtuvad vastamisi ning nende vahel ei ole takistustara, võib mängija, kelle kord on käia, „hüpata" üle vastase mängija nupu, seega liikudes edasi ühe välja võrra rohkem kui tavaliselt (joon 6). Kui vastase nupu taga on takistus, võib mängija oma nupu panna vastase nupust paremale või vasakule (joon 8 ja 9).

MÄNGU LÕPETAMINE
Mängija, kes jõuab esimesena ühele 9 väljast vastase stardijoonel, on mängu võitja (joon 7).

MÄNGU KESTUS
10 kuni 20 minutit
Võisteldes võib igale mängijale määrata kindla ajalimiidi.

MÄNGUREEGLID NELJALE MÄNGIJALE
Mängu alguses paigutatakse neli nuppu nelja mängulaua serva keskmisele väljale. Iga mängija saab viis takistustara. Kehtivad samad reeglid, mis kahekesi mängides, kuid keelatud on ülehüppamine enam kui ühest nupust (joon 10). Käike tehakse kordamööda päripäeva.

HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht - sisaldab väikeseid osi. Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

KITÉRŐ

2 vagy 4 játékos részére 8 éves kortól

A játék tartozékai:

- egy tábla 81 négyszögletes mezővel - 20 akadály, 4 bábu

A játék célja:

Az a játékos nyer, aki előbb eljut a szemközti alapvonalra /7. ábra/.

A játék szabályai kettő vagy négy játékos esetén

A játék kezdetén az akadályok a tábla két szélén levő rekeszekben vannak elhelyezve. A játékosoknak két játékos esetén 10-10 akadály, 4 játékos esetén 5-5 akadály áll rendelkezésére. A játékosok elhelyezik bábujukat át az alapvonal közepére. A játékosok sorshúzással döntik el, hogy ki kezdi a játékot. A soronlevő játékos választhat, hogy lép egyet a bábujával, vagy elhelyez egy akadályt a táblán. Ha elfogyott az akadály lépni kell a bábuval. A bábuval egyszerre egyet lehet lépni bármelyik irányba /2. ábra/ úgy, hogy az akadályokat meg kell kerülni /3. ábra/.

Az akadályok elhelyezése:

Az akadályoknak mindig két-két mezőt kell elválasztaniuk /4. ábra/. Az akadályok célja az ellenfél előrehaladásának lassitása, teljesen azonban nem lehet bezárni - egy kivezető utat mindig szabadon kell hagyni /5. ábra/.

Szembenállás:

Ha a két bábu szemben áll egymással úgy, hogy nincs közöttük akadály, a soronlevő játékos átugorhatja ellenfele bábuját /6. ábra/.

A játszma akkor ér véget, amikor valamelyik játékos átjutott a szemközti alapvonal bármelyik mezejére /7. ábra/

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

OBSAH
– 1 deska s 81 políčky
– 20 překážek a 4 figurky

CÍL HRY
Být prvním hráčem, jehož figurka dosáhne jakéhokoli pole na protilehlé hraně hrací desky (obr. 7).

PRAVIDLA PRO DVA HRÁČE
Před začátkem hry umístěte překážky do přihrádek (10 pro každého hráče).
Každý hráč umístí svoji figurku do prostředního pole řady u své hrany hrací desky (obr. 1). Hráči se dohodnou, kdo začne.

PRŮBĚH HRY
Hráči se ve svých tazích střídají. Hráč má ve svém tahu dvě možnosti – může buď pohnout svojí figurkou o jedno pole, nebo umístit protivníkovi do cesty překážku. V každém tahu může vykonat jenom jednu z těchto činností.
A) Přesun figurky
Figurky se posouvají vždy jen o jedno pole, vodorovně nebo svisle, dopředu nebo dozadu, nesmí se pohybovat po diagonále (obr. 2). Figurky musí obcházet překážky, nesmí je přeskočit (obr. 3).
B) Umisťování překážek
Překážky musí být umístěny mezi dva páry políček (obr. 4). Hráč může překážku umístit mezi jakékoli dvojice polí na hrací ploše, kde je ještě místo. Může tak blokovat protihráče nebo si usnadnit cestu, nesmí však protihráči zcela uzavřít cestu tak, aby nemohl dosáhnout vítězství (obr. 5).
Přeskakování
Když jsou dvě figurky na horizontálně nebo vertikálně sousedících polích, která nejsou oddělená překážkou, může hráč, který je na tahu, přeskočit soupeřovu figurku a posunout se tak o jedno pole navíc (obr. 6). Pokud je za danou figurkou překážka, může hráč umístit svou figurku nalevo nebo napravo od soupeřovy figurky, nemůže však přeskočit překážku (obr. 8 a 9).

KONEC HRY
Hráč, který jako první dosáhne jakéhokoli pole na protilehlé straně herní desky, se stává vítězem (obr. 7).

HERNÍ DOBA
Od deseti do dvaceti minut. V turnaji je možné dát každému hráči pro jeho tah určité časové omezení (doporučujeme využít šachové nebo přesýpací hodiny).

PRAVIDLA PRO ČTYŘI HRÁČE
Každý hráč začíná v prostředku jedné hrany hrací desky, cílem je dosáhnout opět hrany protilehlé jako první. Každý hráč má k dispozici pět překážek.
Pravidla se shodují s těmi při hře dvou hráčů, je ale zakázáno přeskočit více než jednu figurku najednou (obr. 10).

UPOZORNĚNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let, obsahuje malé části. Nebezpečí vdechnutí. Uschovejte tuto informaci a adresu pro budoucí použití.

® & © 1997 Gigamic koncept: Mirko Marchesi

quoridor®

NAMEN IGRE
Prvi doseči črto polj nasproti štartne črte (slika 7).

PRAVILA ZA 2 IGRALCA
Na začetku igre postavimo ograje na zareze za shranjevanje ograj ob vsaki strani igralne plošče (10 ograj za vsakega igralca).
Vsak igralec postavi svojega kmeta na sredino svoje štartne črte (slika 1). Z žrebom določimo, kdo začne.

POTEK IGRE
Igralec, ki je na vrsti, se odloči, ali bo premaknil svojega kmeta ali postavil ograjo. Kadar mu zmanjka ograj, mora premakniti svojega kmeta.

Premikanje kmeta
Kmete premikamo po eno polje naenkrat, levo ali desno, naprej ali nazaj (slika 2). Kmetje se morajo premikati okoli ograj (slika 3).

Postavljanje ograj
Ograje moramo postavljati natančno med dvema vrstama kvadratnih polj (slika 4). Ograje lahko uporabimo, da olajšamo kmetovo napredovanje ali da upočasnimo soigralčevega kmeta. Dostop do ciljne črte moramo vedno pustiti odprt (slika 5).

Srečanje iz oči v oči
Kadar se dva kmeta srečata na sosednjih poljih, ki nista ločeni z ograjo, lahko igralec, ki je na vrsti, s svojim kmetom preskoči soigralčevega (in se postavi za njim). Dodatno polje za preskočenim kmetom mora biti seveda prazno (slika 6). Če je za kmetom ograja, lahko igralec postavi svojega kmeta levo ali desno od soigralčevega kmeta (slika 8 in 9).

KONEC IGRE
Prvi igralec, ki doseže enega od 9 polj nasproti svoje startne črte, je zmagovalec (slika 7).

DOLŽINA IGRE
Od 10 do 20 minut. Pri turnirju lahko določimo omejeni čas za vsakega igralca.

PRAVILA ZA 4 IGRALCE
Na začetku igre položimo 4 kmete na sredo štartne črte na vsako stran plošče. Vsak igralec prejme 5 ograj.
Pravila so enaka kot pri igri dveh igralcev, toda naenkrat lahko preskočimo le enega kmeta (slika 10).

OPOZORILO ! Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let, ker lahko pogoltnejo manjše elemente. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

ŽAIDIMO RINKINYS
- Žaidimo laukas, sudalintas į 81 kvadratėlį;
- 20 medinių barjerų ir 4 pėstininkai.

ŽAIDIMO TIKSLAS
Pirmam pasiekti žaidimo lauko priešingą liniją (7 pav.).

TAISYKLĖS 2 ŽAIDĖJAMS
Prieš pradedant žaidimą, kiekvienas žaidėjas pasiima 1 pėstininką ir 10 barjerų.
Žaidėjas savo pėstininką pasistato žaidimo lauke savo pusėje ant pirmos eilės vidurinio kvadratėlio (1 pav.).
Žaidėjai susitaria, kuris pradės žaidimą.

ŽAIDIMO EIGA
Savo ėjimo metu kiekvienas žaidėjas atlieka vieną iš pasirinktų veiksmų:
1) perkelia savo pėstininką
arba
2) pastato žaidimo lauke vieną barjerą.
Kai žaidėjas panaudoja visus savo barjerus, jis tęsia žaidimą tiktai su pėstininku.

Pėstininko perkėlimas
Pėstininką vieno ėjimo metu galima perkelti per vieną kvadratėlį tik viena kryptimi iš keturių galimų: į priekį, atgal, į kairę ar į dešinę (2 pav.).
Pėstininkas negali "peršokti" per barjerą (3 pav.).

Barjerų statymas
Barjerą galima statyti ant ribos tarp dviejų kvadratėlių poros (4 pav.).
Barjerą galima statyti tam, kad palengvinti sau kelią, arba, kad sutrukdyti priešininko ėjimą, bet visada reikia palikti jam išėjimą (5 pav.).

Akis į akį
Jei abiejų žaidėjų pėstininkai stovi šalia vienas kito ir tarp jų nėra barjero, žaidėjas, kurio ėjimas, gali su savo pėstininku "peršokti" per priešininko pėstininką, tokiu būdu jis atsistoja dar vienu kvadratėliu toliau (6 pav.). Jei už priešininko pėstininko stovi barjeras, žaidėjas savo pėstininką gali pastatyti tik į kairę ar į dešinę nuo priešininko pėstininko (8 ir 9 pav.).

ŽAIDIMO PABAIGA
Žaidėjas, kuris pirmas pasiekia kurį nors vieną iš 9-nių priešingos linijos kvadratėlių, ir yra nugalėtojas (7 pav.).

ŽAIDIMO TRUKMĖ
Nuo 10 iki 20 minučių.
Rengiant varžybas, galima nustatyti laiko limitą vienam ėjimui.

TAISYKLĖS 4 ŽAIDĖJAMS
Pradedant žaisti, ant kiekvienos žaidimo lauko kraštinės linijos vidurinio kvadratėlio reikia pastatyti po vieną pėstininką. Kiekvienas žaidėjas pasiima po 5 barjerus. Žaidžiama laikantis žaidimo taisyklių, skirtų 2 žaidėjams, bet negalima "peršokti" daugiau nei per vieną pėstininką (10 pav.). Žaidėjai žaidžia pagal laikrodžio rodyklę.

DĖMESIO! Netinka vaikams iki 3metų, gali praryti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

SPĒLES KOMPLEKTS
- Spēles laukums ar 81 lauciņu;
- 20 koka barjeras un 4 bandinieki.

SPĒLES MĒRĶIS
Pirmajam sasniegt laukuma pretējo līniju (7. att.).

NOTEIKUMI 2 SPĒLĒTĀJIEM
Pirms spēles sākuma katrs spēlētājs paņem 1 bandinieku un 10 barjeras. Katrs spēlētājs novieto savu bandinieku savā laukuma pusē uz pirmās rindas vidējā lauciņa (1. att.). Spēlētāji izlozē, kurš uzsāks spēli.

SPĒLES GAITA
Savā gājienā katrs spēlētājs veic vienu no sekojošām darbībām:
1) pārvieto savu bandinieku
vai
2) novieto spēles laukumā vienu barjeru.
Kad spēlētājs ir izmantojis visas savas barjeras, viņš turpina spēlēt tikai ar bandinieku.

Bandinieka pārvietošana
Bandinieku vienā gājienā var pārvietot par vienu lauciņu vienā no četriem virzieniem: uz priekšu, atpakaļ, pa labi vai pa kreisi (2. att.). Bandinieki nedrīkst "pārlekt" pāri barjerām (3. att.).

Barjeru novietošana
Barjeras jānovieto uz robežas starp diviem lauciņu pāriem (4. att.). Barjeras var novietot tā, lai atvieglotu ceļu sev, vai arī, lai kavētu pretinieka kustību, turklāt vienmēr ir jāatstāj izeja uz mērķa līniju (5. att.).

Aci pret aci
Ja abu spēlētāju bandinieki atrodas uz blakus lauciņiem, kas nav nodalīti ar barjeru, spēlētājs, kuram ir gājiens, drīkst ar savu bandinieku "pārlekt" pāri pretinieka bandiniekam, tādējādi pavirzoties uz priekšu par vienu lauciņu tālāk nekā parasti (6. att.). Ja uzreiz aiz pretinieka bandinieka atrodas barjera, spēlētājs drīkst novietot savu bandinieku pa labi vai pa kreisi no pretinieka bandinieka (8. un 9. att.).

SPĒLES BEIGAS
Spēlētājs, kurš pirmais sasniedz kādu no pretējās līnijas 9 lauciņiem, ir spēles uzvarētājs (7. att.).

SPĒLES ILGUMS
No 10 līdz 20 minūtēm.
Sacensībās var noteikt laika ierobežojumu vienam gājienam.

NOTEIKUMI 4 SPĒLĒTĀJIEM
Spēles sākumā 4 bandiniekus novieto uz katras laukuma malējās rindas vidējā lauciņa. Katrs spēlētājs saņem 5 barjeras. Spēlē pēc tiem pašiem noteikumiem, kas ir 2 spēlētāju spēlē, bet jāņem vērā, ka nedrīkst pārlekt pāri vairāk kā vienam bandiniekam (10. att.). Spēlētāji veic gājienus pulksteņrādītāja virzienā.

Uzmanību! Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzziņai.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

INNIHALD
- eitt spilaborð með 81 reit
- tvær geymsluraufar fyrir hlið
- 20 hlið og 4 peð

MARKMIÐ LEIKSINS
Að vera fyrstur til þess að komast yfir í heimahöfn andstæðingsins (mynd 7).

LEIKREGLUR FYRIR TVO LEIKMENN
Í upphafi leiks eru hliðin sett í geymsluraufarnar (10 fyrir hvorn leikmann).
Báðir leikmenn setja sitt peð í miðja heimahöfnina (mynd 1).
Kastað er upp á hvor byrjar.

SPILIÐ
Í hverri umferð á leikmaður annað hvort að færa peð eða setja upp eitt hlið.
Þegar leikmaður á ekki fleiri hlið eftir verður hann að færa peðið.

Að færa peðið
Peðið er fært um einn reit í senn, lóðrétt eða lárétt, áfram eða afturábak (mynd 2).
Peðin verða að komast framhjá hliðunum (mynd 3).

Staðsetning hliðanna
Hliðin skal setja á milli tveggja tvöfaldra reita (mynd 4).
Leikmaður notar hliðin til þess að auðvelda sér að komast áfram eða til þess að hindra andstæðinginn. Þó verður ávallt að vera opin leið að heimahöfn leikmanna (mynd 5).

Augliti til auglitis
Þegar tvö peð standa augliti til auglitis á samliggjandi reitum sem eru ekki aðskildir með hliði, getur leikmaðurinn sem á leik hoppað yfir peð andstæðingsins. Þannig lendir hann á reitnum fyrir aftan peð andstæðingsins og græðir auka reit (mynd 6).
Sé hlið fyrir aftan viðkomandi peð getur leikmaðurinn fært sitt peð til vinstri eða hægri við peð andstæðingsins (mynd 8 og 9).

LEIKSLOK
Sá leikmaður sem fyrstur kemst á einn hinna 9 reita í heimahöfn andstæðingsins er sigurvegarinn (mynd 7).

LEIKTÍMI
10 til 20 mínútur.
Í keppni er mögulegt að ákvarða hámarkstíma fyrir hvern leikmann.

LEIKREGLUR FYRIR 4 LEIKMENN
Í upphafi leiks er eitt peð sett mitt á hverja hliðarlínu spilaborðsins (4 peð alls) og hver leikmaður fær 5 hlið.
Spilað er á sama hátt og þegar 2 leikmenn spila en þó má aðeins hoppa yfir eitt peð (mynd 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

PREZENTACJA

- jedna plansza z 81 kwadratami;
- dwa rzędy szczelin magazynowych na ogrodzenia;
- 20 ogrodzeń i 4 piony.

CEL GRY

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

ZASADY DLA 2 GRACZY

Na początku gry ogrodzenia są umieszczone w szczelinach magazynowych (po 10 dla każdego gracza). Każdy gracz umieszcza swojego piona pośrodku własnego rzędu startowego (rys. 1). Pierwszego gracza wybiera się na drodze losowania.

ROZGRYWKA

Każdy z graczy we własnej turze może albo ruszyć się 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).

CZAS GRY

Od 10 do 20 minut.

W grze turniejowej, można przydzielić zegar każdemu graczowi.

ZASADY DLA 4 GRACZY

Na początku gry, 4 piony są umieszczane pośrodku każdego z boków planszy i każdy gracz otrzymuje po 5 ogrodzeń. Zasady są identyczne z tymi dla dwóch osób, ale zabronione jest przeskakiwanie więcej niż jednego pionka (rys. 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

HRACIA SÚPRAVA
Hracia doska s 9×9 štvorcovými poliami
20 prekážok
4 figúrky

CIEĽ HRY
Cieľom hry je byť prvým, ktorý dôjde svojou figúrkou na náprotivný rad hracej dosky (Obr. 7)

PRAVIDLÁ PRE DVOCH HRÁČOV
Na začiatku hry sú prekážky pripravené v zásobníkoch na kraji dosky, každý hráč má 10 prekážok.
Hráči umiestnia svoju figúrku doprostred svojich základných radov (t.j. rad, ktorý je k hráčovi najbližšie – Obr. 1.). Losovaním sa určí, kto začne hru.

HRA
Hráči sa striedajú a každý vždy buď postúpi svojou figúrkou alebo položí prekážku zo svojho zásobníka.
Keď sa minú prekážky zo zásobníka, hráč môže už len pohybovať figúrkou.
Pohyb figúrky
Figúrky sa vždy pohybujú o jedno políčko vpred, vzad, doprava alebo doľava (Obr. 2.).
Figúrky musia obchádzať prekážky (Obr. 3.).
Umiestňovanie prekážok
Prekážky sa umiestňujú vždy medzi dve dvojice políčok (Obr. 4).
Prekážky sa používajú na urýchlenie postupu, alebo naopak, na spomalenie postupu súpera, avšak nie je dovolené úplne uzavretie prístupu k cieľovému radu. (Obr. 5.).
Stret figúrok
Akonáhle sa ocitnú súperiace figúrky na dvoch susediacich políčkach, ktoré nie sú oddelené prekážkou, smie hráč ktorý je na ťahu preskočiť takúto susediacu súperovu figúrku. Skákať sa smie rovno, ale aj „za roh". Takto sa teda dá premiestniť vlastnú figúrku na ktorékoľvek voľné políčko.
Preskakovanie urýchľuje posun. Ak je preskakovaná figúrka pri prekážke, nesmie sa skákať na políčka za prekážkou (Obr. 8., 9.).

KONIEC HRY
Prvý hráč, ktorý dosiahne ľubovoľné políčko v poslednom rade na opačnej strane hracej dosky sa stáva víťazom (Obr. 7.)

ČAS HRY
Zvyčajne 1020 minút. Pri turnajovej hre viacerých hráčov/tímov je možné stanoviť časový limit pre jednu hru..

PRAVIDLÁ PRE 4 HRÁČOV
Na začiatku hry dostane každý hráč 5 prekážok a figúrku. Figúrky sa umiestnia doprostred začiatočných radov príslušných hráčov. Prekážky sa umiestnia do zásobníkov.
Pravidlá sú rovnaké ako pri hre 2 hráčov, ale nie je dovolené naraz preskočiť viac ako jednu figúrku (Obr. 10.).

Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov. Obsahujé malé časti. Nebezpečie udusenia.

UPOZORNENIE ! Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehltnutia. Uschovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie.

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

САДРЖАЈ:
табла за игру са 81 квадратним пољем
Два простора за препреке
20 препрека и 4 фигуре

БРОЈ ИГРАЧА:
2-4, за узраст од 8 +

ТРАЈАЊЕ:
15 минут

ЦИЉ ИГРЕ
Први стићи на линију поља на супрот стартне линије. (слика 7)

ПРАВИЛА ЗА 2 ИГРАЧА
На почетку поставимо препреке (10 за сваког играча) у просторе за чување на свакој страни табле за играње. Сваки играч постави своју фигуру на средину своје стартне линије (средње поље првог реда). (слика 1). Бирамо ко ће играти први.

ИГРАЊЕ ИГРЕ
Играч који је на потезу одлучује да ли ће померити своју фигуру или поставити препреку.
Када нема више препрека мора померити фигуру ..

ПОМЕРАЊЕ ФИГУРЕ
Фигуре се помери за једно поље одједном: лево, десно, напред и назад (слика 2). Фигуре се морају померати около препрека (слика 3).

ПОСТАВЉАЊЕ ПРЕПРЕКА
Препреке морамо да постављамо тачно између два реда квадратних поља (слика 4). Одговарајућим постављањем препрека продужава пут суиграчевој фигури или помажемо напредовању своје фигуре. Фигуру не смемо заградити односно на било који начин јој затворити пролаз до циљне линије (слика 5).

СУСРЕТ ОЧИ У ОЧИ
Када се два миша сретну на суседним пољима, која нису раздвојена препреком, играч који је на потезу за игру може прескочити суиграчевог миша (слика 6) и поставити миша на празно поље. Ако се ограда налази иза миша, играч може ставити свог миша лево или десно од суиграчевог миша (слика 8, 9).

КРАЈ ИГРЕ
Играч, који први стигне на било које поље задњег реда на супротној страни свог првог реда (слика 7).

ДУЖИНА ИГРЕ
Од 10 до 20 минута.
Можемо ограничити време потеза.

ПРАВИЛА ЗА 4 ИГРАЧА
На почетку игре положимо 4 фигуре на средину стартне линије на свакој страни табле. Сваки играч добија 5 препрека.
Правила су иста као код игре за два играча, осим што одједном смемо прескочити само 1 фигуру. (слика 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

Sadržaj:
ploča za igru sa 81 kvadratnim poljem
Dva prostora za prepreke
20 prepreka i 4 figure
Broj igrača: 2-4, starost 8+
Trajanje: 15 minut

CILJ IGRE
Prvi doseći liniju polja nasuprot startne linije (slika 7).

PRAVILA ZA 2 IGRAČA
Na početku postavimo prepreke (10 za svakog igrača) u prostore za čuvanje na svakoj strani ploče za igranje. Svaki igrač postavi svoju figuru na sredinu svoje startne linije (srednje polje prvog reda). (slika 1). Biramo tko igra prvi.

TIJEK IGRE
Igrač koji je na potezu odlučuje da li će pomaknuti svoju figuru ili postaviti prepreku. Kada nema više prepreka mora pomicati figuru..
Pomicanje figure
Figure se pomiču za jedno polje odjednom: lijevo, desno, naprijed i nazad (slika 2). Figure se moraju pomicati okolo prepreka (slika 3).
Postavljanje prepreka
Prepreke moramo postavljati točno između dva retka kvadratnih polja (slika 4). Odgovarajućim postavljanjem prepreka produžavamo put suigračevoj figuri ili pomažemo napredovanju svoje figure. Figuru ne smijemo zagraditi odnosno na bilo koji način joj zatvoriti dostup do ciljne crte (slika 5).
Susret oči u oči
Kada se dva miša sretnu na susjednim poljima, koja nisu razdvojena preprekom, igrač koji je na potezu za igru može preskočiti suigračevog miša (slika 6) i postaviti miša na prazno polje. Ako se ograda nalazi iza miša, igrač može staviti svog miša lijevo ili desno od suigračevog miša (slika 8, 9).

KRAJ IGRE
Igrač, koji prvi stigne na bilo koje polje zadnjeg retka na suprotnoj strani svog prvog retka (slika 7).

DUŽINA IGRE
Od 10 do 20 minuta.
Možemo ograničiti vrijeme poteza.

PRAVILA ZA 4 IGRAČA
Na početku igre položimo 4 figure na sredinu startne linije na svakoj strani ploče. Svaki igrač dobiva 5 prepreka.
Pravila su ista kao kod igre za dva igrača, osim što odjednom smijemo preskočiti samo 1 figuru.
(slika 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

המבוך

תכולת המשחק
לוח המשחק
20 מחסומים ו– 4 כלי משחק
שק אחסון

מטרת המשחק
להגיע ראשון מקו ההתחלה אל שורה הנגדית (ציור 7).

כללים עבור 2 שחקנים
בפתיחת המשחק, המחסומים (10 לכל שחקן) ערוכים באזורי האחסנה שלהם בשולי לוח המשחק. כל שחקן מניח את כלי המשחק שלו במרכז השורה הקיצונית שקרובה אליו (ציור 1). המשתתפים מחליטים ביניהם מי ישחק ראשון.

מהלך המשחק
כל שחקן בתורו, בוחר אם להזיז את כלי המשחק שלו או להניח מחסום. אם לא נותרו לו מחסומים, המשתתף חייב להזיז את כלי המשחק שלו.
תנועת הכלים:
הכלים יכולים לנוע אפקית, אנכית, קדימה או אחורה, תא אחד בלבד (ציור 2).
יש לעקוף את המחסומים לא ניתן לדלג מעליהם (ציור 3).
הקמת מחסום:
יש להניח מחסום בחריץ שבין התאים (ציור 4). הקמת מחסומים מיועדת להאט את היריב, אך אסור לחסום לו לגמרי את הגישה אל קו הסיום שלו. חייבים להשאיר לו מוצא כלשהו (ציור 5).
פנים אל פנים:
כאשר 2 הכלים עומדים זה מול זה ב–2 תאים סמוכים ללא מחסום שמפריד ביניהם, השחקן אשר תורו לשחק רשאי לקפוץ מעל יריבו ולהתמקם מאחוריו (ציור 6).
במקרה שיש מחסום מאחורי כלי היריב, השחקן יכול למקם את הכלי שלו מימינו או משמאלו של כלי היריב (ציור 9–8).

סיום המשחק
השחקן שמגיע ראשון מקו ההתחלה שלו אל אחד מ–9 התאים שבקו הנגדי ניצח במשחק! (ציור 7)

אורך המשחק
בין 10 ל–20 דקות
בתחרות, ניתן להקצות לשחקנים פרק זמן מוגבל למהלך.

כללים עבור 4 שחקנים
בפתיחת המשחק, הכלים ערוכים ב– 4 הצדדים של לוח המשחק. 5 מחסומים עומדים לרשות כל שחקן. יתר כללי המשחק זהים לחלוטין, אך לא ניתן לדלג מעל ליותר מכלי יריב אחד (ציור 10).

יבוא, יצוא ושיווק ע"י גיגמיק בע"מ, רח' הברזל 36, תל אביב 6971047, טל' 03-6444555

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

محتویات جعبه:
۱ صفحه با ۸۱ خانه، دو ردیف برای قراردادن موانع، ۲۰ مانع چوبی و ۴ آدمک

هدف بازی:
رسیدن به یکی از خانه های سمت مقابل صفحه (شکل ۷)

قوانین برای ۲ بازیکن:
برای شروع بازی موانع را در جایگاه خود قرار می دهیم . (برای هر بازیکن ۱۰ مانع) هر بازیکن آدمک خود را در خانه وسط ، در ردیف اول سمت خود قرار می دهد . (شکل ۱) برای تعیین نفر اول باید قرعه کشی انجام شود.

بازی:
هـر بازیکـن می تواند در نوبت خود یا آدمکش را تکان دهد و یا یک مانع در صفحه قرار دهد. در حالتی که هیچ مانعی باقی نماند بازیکن باید آدمکش را حرکت دهد .

حرکت آدمک ها
در هر نوبت آدمک ها فقط می توانند یک خانه حرکت کنند : عمودی یا افقی- جلو یا عقب (شکل ۲)
آدمک ها باید از دور موانع حرکت کنند. (شکل ۳)

قرار دادن موانع
موانع باید به گونه ای قرار داده شوند که دو مربع را بپوشانند. (شکل ۴)
موانع باید یا با هدف تسهیل حرکت خود بازیکن یا در جهت جلوگیری از دسترسی آسان بازیکن مقابل به پایان صفحه استفاده شود. (شکل ۵) اما هرگز نباید مانع دسترسی طرف مقابل به خط هدفش شوند یعنی همیشه باید راه فراری برای او وجود داشته باشد.

رودررو
وقتی دو آدمک در حالتی مقابل هم قرار می گیرند که هیچ مانعی بین آنها نباشـد آدمکی که نوبتش رسـید می تواند از روی آدمک دیگر بپرد و بدین طریق یک خانه اضافی پیش می رود (شـکل ۶) اگر مانعی در پشـت آدمک حریف قرار داشـته باشد ، بازیکن می تواند آدمکش را به سمت راست یا چپ آدمک حریف ببرد (شکل ۸ و ۹)

پایان بازی:
بازیکنی که زودتر به یکی از ۹ خانه مقابل خود (آخرین ردیف) برسد برنده است. (شکل ۷)

مدت بازی:
۱۰ تا ۲۰ دقیقه . می توان وقت بازی را محدود کرد.

قوانین برای ۴ بازیکن:
در این حالت ۴ بازیکن هر کدام آدمک خود را در مربع وسطی یک ضلع از صفحه قرار می دهد. به هر بازیکن ۵ مانع می رسـد. قوانین همانند بازی دوتایی اسـت اما پرش از روی بیش از یک آدمک ممنوع است . (شکل ۱۰)

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

ПРЕДСТАВЯНЕ
- 1 дъска с 81 квадрата.
- 20 прегради и 4 пешки.
- 2 редици със слотове за съхранение на преградите (само във версията на Quoridor Classic).

ЦЕЛ НА ИГРАТА
Победител е този, който първи стигне до отсрещната страна (фиг.7).

ПРАВИЛА ЗА ДВАМА ИГРАЧИ
В началото на играта се разпределят преградите поравно между участниците (при трима участника 2 прегради няма да бъдат включени в играта). При версия Quoridor Classic участниците могат да си подредят преградите в слотовете отстрани на дъската. Всеки участник поставя пешката си върху дъската, в средния квадрат на редицата пред него (фиг.1). Чрез теглене на жребий се определя кой започва пръв.

КАК СЕ ИГРАЕ
Всеки участник, когато е на ход, избира дали да мести пешката си или да постави преграда. Когато участникът изчерпи преградите, които има на разположение, трябва задължително да мести пешката си.

Ходове на пешката
Пешката може да се движи по едно квадратче на ход по хоризонтал, вертикал, напред или назад (фиг. 2). Пешката не може да прескача преградите, а трябва да ги заобиколя (фиг. 3).

Поставяне на преградите
Преградите трябва да се поставят между две двойки квадратчета (фиг. 4). Преградите могат да се използват да улеснят напредването на играча или да попречат на противника, но при всички случаи, трябва да се остави достъп до крайната цел (фиг. 5).

Лице в лице
Когато две пешки са една срещу друга в съседни квадратчета, които не са разделени с преграда, играчът на ход може да прескочи пешката на противника (да застане зад него), като по този начин напредва с едно допълнително квадратче (фиг. 6). Ако зад тази пешка има преграда, участникът трябва да постави своята пешка отляво или отдясно (фиг. 8 и 9).

КРАЙ НА ИГРАТА
Победител е първият участник, който стигне до едно от 9-те квадратчета на отсрещната страна (фиг. 7).

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ
Между 10 и 20 минути.
При организиране на състезание, може да се ограничи времето за всеки ход.

ПРАВИЛА ЗА 4 УЧАСТНИКА
Когато започне играта, четирите пешки трябва да се поставят по средата на крайната страна на дъската, и всеки участник играе с 5 прегради. Правилата са еднакви с тези за двама играчи, но е забранено да се прескача повече от една пешка на ход (фиг. 10).

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi

quoridor®

® & © 1997 Gigamic from a concept of Mirko Marchesi