



Claude Leroy



Tom Delahaye



cosmoludo™



Dołącz do  
Planszowej Rebelii!



# PANTAREI™



cosmoludo™

**rebel**

# PANTAREİ



## ZAWARTOŚĆ

9 czarnych kafelków łusek  
z oznaczeniem 1, 2 albo 3



3 x

3 x

3 x

9 białych kafelków łusek  
z oznaczeniem 1, 2 albo 3



3 x

3 x

3 x

kafelki łuski neutralnej



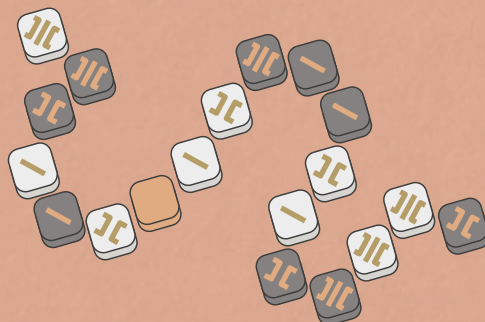
1 x

## CEL GRY

Być pierwszym graczem, który umieści 7. kafelek łuski na wierzchu stosu.

## PRZYGOTOWANIE GRY

Gracze mieszają 19 zakrytych kafelków łusek. Następnie odkrywają je i układają w linię przypominającą węża.



Każdy gracz wybiera swój kolor (biały albo czarny). Grę rozpoczyna gracz, który wybrał kolor jako drugi.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

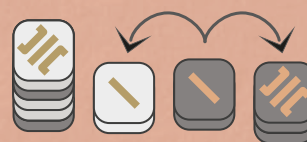
Gracze na zmianę rozgrywają tury. W swojej turze gracz wykonuje ruch, przekładając kafelek łuski w swoim kolorze w lewo albo w prawo i umieszczając go na innym kafelku. Jeśli kafelek łuski znajduje się na wierzchu stosu (stos tworzą co najmniej 2 kafelki), gracz przekłada tylko wierzchni kafelek albo 2 wierzchnie kafelki naraz (nie można przekładać więcej niż 2 kafelków łusek jednocześnie). Kolor kafelka znajdującego się pod wierzchnim kafelkiem nie ma znaczenia.



W obu przypadkach gracz przekłada kafelek (albo kafelki) łuski zgodnie z oznaczeniem (1, 2 albo 3) wierzchniego kafelka. W dowolnym momencie każdy z graczy może przejrzeć stos kafelków, aby sprawdzić, co się w nim znajduje.

## Ruchy

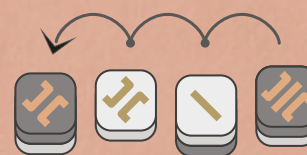
– Kafelki łuski z oznaczeniem 1 można przetożyć tylko na 1. kafelek po jego lewej albo prawej stronie.



– Kafelki łuski z oznaczeniem 2 można przetożyć tylko na 2. kafelek po jego lewej albo prawej stronie.



– Kafelki łuski z oznaczeniem 3 można przetożyć tylko na 3. kafelek po jego lewej albo prawej stronie.



Kafelek łuski można położyć na kafelku dowolnego koloru. Położenie kafelka łuski na stosie z wierzchnim kafelkiem w innym kolorze sprawi, że przeciwnik nie będzie mógł użyć tego stosu.

Waż się nie zapętla, więc ruchy wychodzące poza jego lewy albo prawy koniec są niedozwolone. Każdy ruch, który miałby się tak zakończyć, jest zakazany.

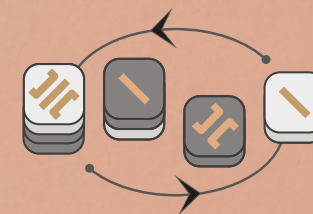
Ścieżka ruchu kafelka w 1 turze nie może się przeciąć.

Kafelka łuski neutralnej nie można przetożyć w pojedynkę, ale można położyć na nim kafelek i w kolejnych turach przekładać oba kafelki naraz.

## Zamiana

Stos kafelków łusek uznaje się za stos w kolorze gracza, którego kafelek łuski znajduje się na wierzchu. W ramach swojego ruchu zamiast przekładać kafelek gracz może zamienić miejscami kafelek albo stos w swoim kolorze z innym kafelkiem albo stosem w swoim kolorze.

Gracz może zamienić miejscami pojedynczy kafelek ze stosem kafelków, jeśli oba są w jego kolorze. Musi wtedy przesunąć cały stos. Gracz może zamieniać miejscami wyłącznie kafelki łusek i stosy kafelków łusek w swoim kolorze – nie może tego robić z kafelkami i stosami przeciwnika.



Gracz nie może dokonać zamiany miejsc, jeśli jego przeciwnik zrobił to w swojej ostatniej turze.

Jeśli któryś z graczy nie może przetożyć kafelka ani dokonać zamiany miejsc, nie wykonuje w swojej turze żadnego ruchu.

## KONIEC GRY

Pierwszy gracz, który stworzy stos 7 kafelków łusek, wygrywa rozgrywkę.