

PRAVILA IGRE



ORBITO



SADRŽAJ:

Tabla za igru sa ORBITO dugmetom, po 8 crnih i belih klikera, pravila igre.

CILJ IGRE

Pokušajte da postavite vaša 4 klikera u horizontalnoj, vertikalnoj ili dijagonalnoj liniji na promenljivoj tabli za igru!



HORIZONTALNO



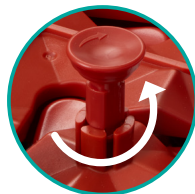
VERTIKALNO



DIJAGONALNO

POŠTAVKA

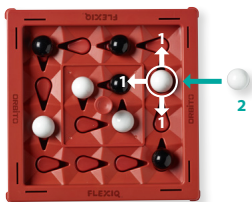
- Igra počinje sa praznom tablom.
- Podignite Orbito dugme u sredini ploče i okrenite ga za četvrtinu okreta da biste ga zaključali.
- Svaki igrač bira boju i uzima 8 klikera u svojoj odabranoj boji.
- Igrači se dogovaraju ko prvi počinje.



IGRAJ I PRILAGODI SE

Svaki igrač će u jednom krugu dodavati po jedan od svojih klikera na tablu za igru. Svaki krug se sastoji od 3 koraka:

1 PREMESTITE JEDAN OD PROTIVNIČKIH KLIKERA U SUSEDNI, PRAZAN KVADRAT



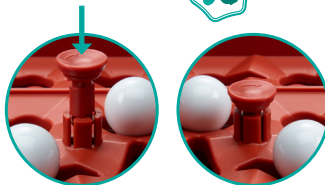
- Ovaj korak nije moguć na samom početku igre (pošto na tabli još uvek nema protivničkog klikera) ili ako su sve pozicije pored klikera vašeg protivnika zauzete.
- Ovaj korak je opcioni. Možete izabrati da ne pomerate protivnički klikler.
- Klikler se može pomeriti samo na susedni kvadrat i to samo horizontalno ili vertikalno, a ne dijagonalno.

2 POSTAVITE JEDAN OD SVOJIH KLIKERA NA BILO KOJU SLOBODNU POZICIJU NA TABLI.



Kada jednom postavite, klikler ne možete više pomerati. Samo vaš protivnik može nadalje da pomeri vaš klikler! (pogledaj korak 1).

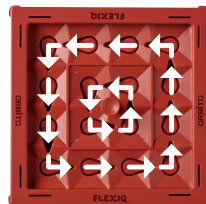
3 DA ZAVRŠITE SVOJ POTEZ, MORATE PRITISNITI DUGME ORBITO!



Ovo će rezultirati time da se SVI klikeri pomere za 1 poziciju na tabli!

Tek nakon pritiska na dugme Orbito, može se kreirati važeća postavka 4 klikera u jednoj liniji!

Dakle, nikada u toku poteza!



DVE ORBITE

NAPOMENA: I unutrašnja i spoljašnja orbita se rotiraju u smeru suprotnom od kazaljke na satu.

KRAJ IGRE

Igra se može završiti na sledeće načine:

- Ako se u bilo kom trenutku nakon pritiska na dugme Orbito, kreira niz od 4 klikera iste boje (Pogledaj "Pobednik!").
- Ukoliko nijedan igrač nema red od 4 klikera nakon što se poslednji kliker stavi na tablu i pritisne Orbito dugme, onda dugme Orbito treba pritisnuti još 5 puta. Prvi igrač koji dobije niz od 4 klikera pobeđuje u igri. Ako posle 5 puta nema niza, nerešeno je!

NAPOMENA: Ako, nakon pritiska na dugme Orbito, oba igrača istovremeno imaju niz od 4 klikera, to je takođe nerešeno!

POBEDNIK

Pobednik je prvi igrač koji ima 4 klikera poređana horizontalno, vertikalno ili dijagonalno!

NAPOMENA: Moguće je da nakon pritiska na dugme Orbito, igrač kreira niz od 4 klikera u boji svog protivnika i time učini da njegov protivnik pobeđi!



OVA IKONICA OZNAČAVA ELEMENT IGRE KOJI POMAŽE DA SE POBOLJŠA PRILAGODLJIVOST!

UPOZNAJTE
NAŠ ASORTIMAN
www.mediaplanet.co.rs