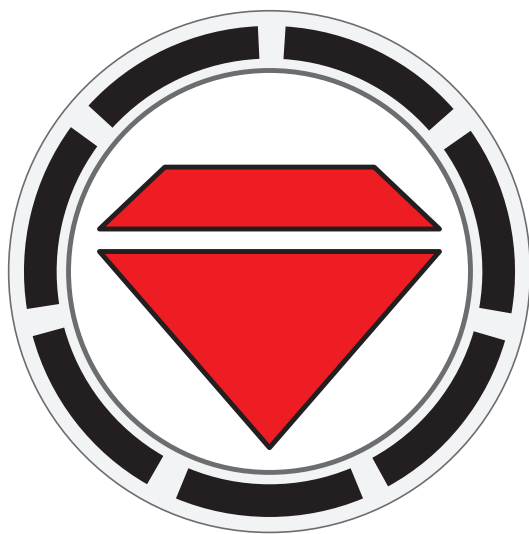


egalicon

strategy



• INSTRUKCJA GRY • GAME INSTRUCTIONS •
• INSTRUCCIONES DEL JUEGO •

pl

en

es

CEL GRY

Celem gry **EGALICON** jest zabicie przeciwnikowi **wszystkich pionków jednego rodzaju**, np. wszystkich czterech diamentów. Wygrywa osoba, która zrobi to jako pierwsza.

PLANSZA

Plansza to szachownica o wymiarach sześć na sześć pól.

PIONKI

Pionki to **czerwone i niebieskie krążki**. Każdy gracz porusza się pionkami w tym samym kolorze. Na wierzchu każdego pionka znajduje się **jeden z symboli**:



PRZYGOTOWANIE PIONKÓW PRZED PIERWSZĄ GRĄ

Przed przystąpieniem do gry **należy na pionki przykleić naklejki** z symbolami diamentu, papieru i nożyc tak, aby każdy zestaw dwunastu pionków w jednym kolorze obejmował:

- cztery pionki z symbolem diamentu



- cztery pionki z symbolem nożyc

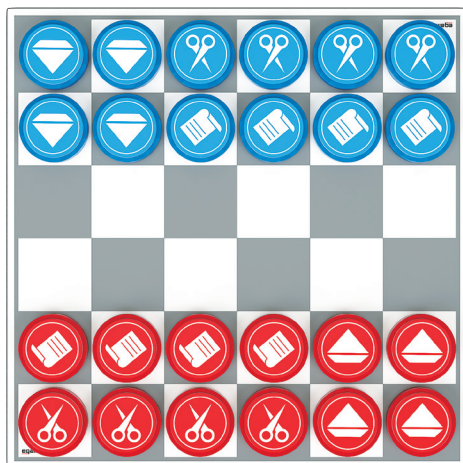


- cztery pionki z symbolem papieru



USTAWIENIE PIONKÓW NA PLANSZĘ

Oto ustawienie początkowe pionków na planszy:



POCZĄTEK GRY

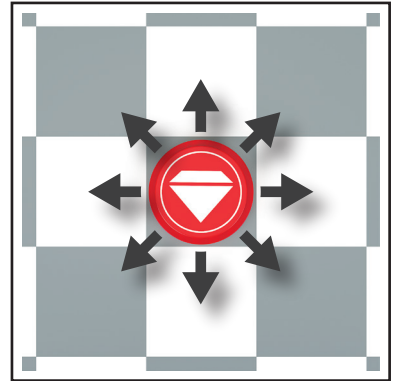
Gracze losują lub wybierają kolor pionków. **Pierwszy ruch wykonuje grający kolorem czerwonym**, przesuając jeden ze swoich pionków na inny czerwony lub puste pole. Następnie gracze na przemian przesuwiają swoje pionki lub wieże. **Wykonanie ruchu jest obowiązkowe.**

PORUSZANIE SIĘ

Ruch wykonuje się pojedynczym pionkiem lub wieżą zbudowaną z kilku ustawionych na sobie pionków należących do jednego gracza.

1. RUCH POJEDYNCZYM PIONKIEM

Własnym pionkiem można poruszać się **o jedno pole w każdą stronę**, także po skosie oraz do tyłu. Oznacza to maksymalnie osiem możliwości ruchu. Pionek kładzie się **na puste pole, na dowolny pionek własny lub wieżę, albo na pole po zбитym pionku lub zbitej wieży przeciwnika.**



2. RUCH WIEŻĄ

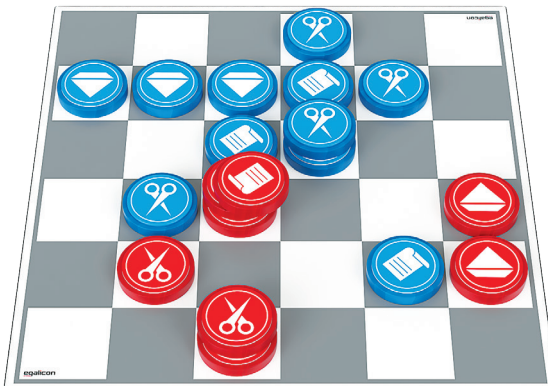
Pionki jednego gracza mogą być ustawiane jedno na drugim, tworząc wieżę. Ruch pionkiem polega wtedy na położeniu go na innym, stojącym na jednym z ośmiu sąsiadujących pól. Pionek można także postawić na już uformowanej własnej wieży. Dozwolone jest podglądanie pionków wchodzących w skład wieży przed wykonaniem ruchu.

Poruszanie się pionkami tworzącymi wieżę odbywa się na dwa sposoby:

- **przez ruch pionka ze szczytu wieży**, kiedy przestawiamy tylko pionek znajdujący się na jej szczycie, a pozostała część wieży z kolejnym pionkiem na wierzchu zostaje na tym samym miejscu;
- **przez ruch całą wieżę**, która porusza się i zachowuje podczas bicia w taki sam sposób jak będący na jej szczycie pionek. Oznacza to, że można ustawić wieżę na innej własnej wieży lub innym własnym pionku, lub dokonać bicia przy pomocy całej wieży.

UWAGA: Niedozwolone jest poruszanie się częścią wieży złożoną z kilku pionków oraz tworzenie wież z pionków w różnym kolorze.

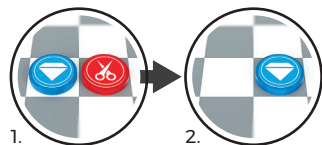
Oto przykładowy obraz planszy w trakcie rozgrywki:



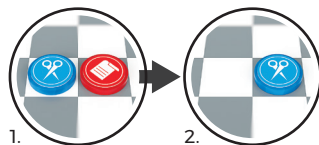
BICIE PIONKÓW

Bicie pionków jest zgodne z zasadami gry w papier, kamień i nożyce, czyli:

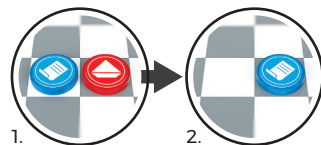
● **diamant bije nożyce**



● **nożyce biją papier**



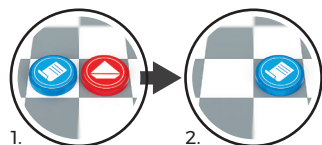
● **papier bije diament**



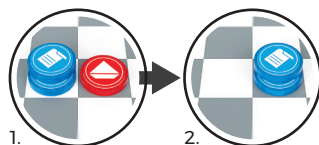
Charakter wieży definiuje ustawiony na jej szczycie pionek. Podczas bicia można przesunąć **całą wieżę** lub użyć tylko pionka **zdejętego ze szczytu**. Niezależnie od tego, czy ruszamy się pojedynczym pionkiem, czy całą wieżą, możemy zbić zarówno pionek, jak i wieżę przeciwnika zgodnie z regułami „diamant – papier – nożyce” podanymi powyżej. **Bicie obejmuje wszystkie pionki przeciwnika ustawione na bitym polu.**

Przykładowo dla bicia niebieskim pionkiem-papierem możliwe są następujące kombinacje:

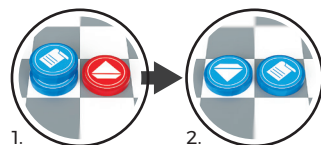
● **papier bije diament**



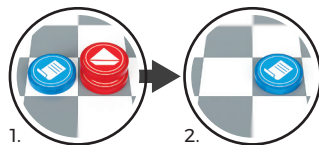
● **wieża z papierem na wierzchu bije diament**



● **papier ze szczytu wieży bije diament**



● **papier bije wieżę z diamentem na wierzchu**



STRATEGIA

W grze najważniejsze jest **opanowanie jej trójwymiarowego aspektu**. Budowanie wież pozwala na **szybsze przemieszczanie wielu pionków** po planszy, **zastawianie pułapek** i **unikanie zbitia** przez zdejmowanie z nich szczytowych pionków.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

● **Plansza o wymiarach 230 x 230 mm.**

● **24 pionki w dwóch kolorach:**

- 12 pionków w kolorze czerwonym,
- 12 pionków w kolorze niebieskim.

● **24 naklejki na pionki:**

- 8 naklejek z symbolem diamentu,
- 8 naklejek z symbolem papieru,
- 8 naklejek z symbolem nożyc.

● **Instrukcja gry.**

AIM OF THE GAME

Capture all opponent's pieces of one kind, for example all four diamonds. The first player to do so wins.

BOARD

The game is played on a six-by-six checkerboard.

PIECES

Red and blue discs. Either player moves pieces of one color. Each piece is marked with **one of these symbols**:



BEFORE THE FIRST GAME

Diamond, paper and scissors stickers **should be affixed to the pieces** so that either set of twelve includes:

- **four pieces with a diamond symbol**



- **four pieces with a scissors symbol**

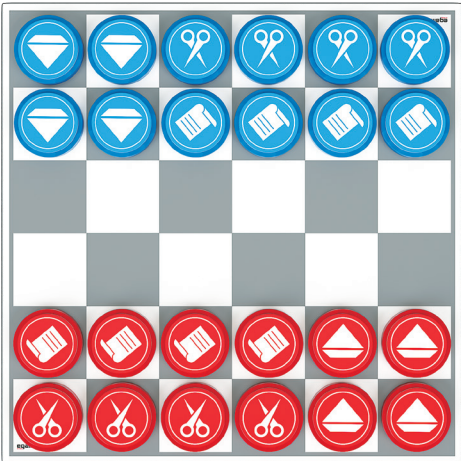


- **four pieces with a paper symbol**



INITIAL BOARD SETUP

Initial positioning of pieces on the board:



BEGINNING OF THE GAME

Players draw or choose the color of the pieces. **The player with red pieces goes first**, moving one of his pieces onto another red piece or an empty space. Then the players take turns to move their pieces or towers. **Skipping moves is not allowed.**

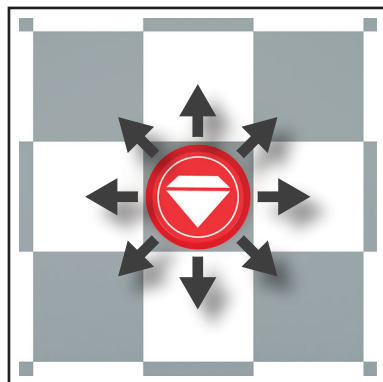
MOVEMENT RULES

A move is made with a single piece or a tower made of several stacked pieces belonging to one player.

1. MOVEMENT WITH A SINGLE PIECE

You can move your own piece **one tile in any direction**, also diagonally and backwards. This means there is a maximum of eight possible movements. The piece can be put on:

- an empty tile,
- any own piece or tower,
- the tile of a piece or tower captured from the opponent.



2. MOVEMENT WITH A TOWER

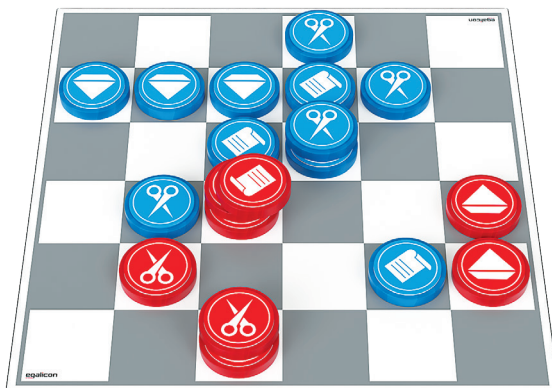
One player's pieces can be stacked on top of each other to form towers. The movement is made by putting one of your pieces on another one, located on one of eight adjacent squares. You can also put a piece or a whole tower on your own tower. Before moving, you can preview the pieces that form the tower.

The pieces that make up the tower can be moved in two ways:

- **by moving the top piece:** only the piece placed on the top is moved, and the remaining part of the tower remains in place;
- **by moving the entire tower,** which moves the same way as a single piece. This means that you can place the tower on another own tower or another own piece, or make a beating with the entire tower.

ATTENTION: It is not allowed to split a tower other than by removing the topmost piece only, for example by moving the two topmost pieces and leaving the third piece in place. Creating towers from pieces of different color is not allowed either.

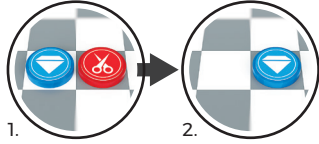
Here is an example picture of the board during a game:



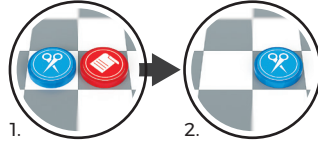
BEATING PIECES

Beating pieces is performed in accordance with Rock, Paper, Scissors rules, so that:

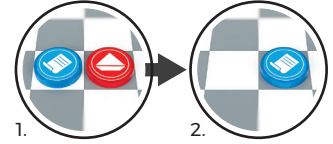
- **diamond beats scissors**



- **scissors beats paper**



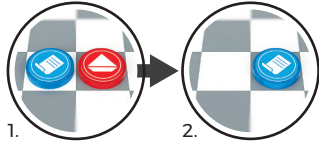
- **paper beats diamond**



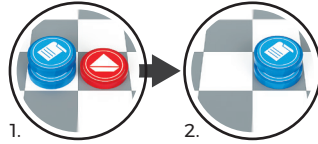
Your opponent's pieces can be captured **using single pieces** (including the top piece removed from a tower) **or entire towers** (with the top piece determining the result). **All opponent's pieces positioned on the captured square are removed.**

Here are just a few examples of how a red diamond piece or tower can be captured:

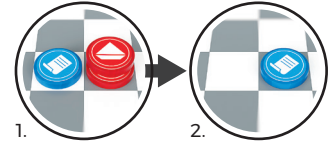
- **a paper piece beats a diamond piece**



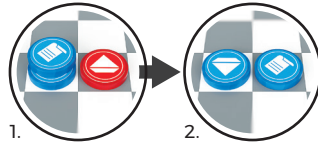
- **a paper tower beats a diamond piece**



- **a paper piece beats a whole diamond tower**



- **a paper piece from the top of a tower beats a diamond piece**



ATTENTION: It is not allowed to beat your own pieces.

STRATEGY

The most important thing in the game is to **master its three-dimensional aspect**. Building towers allows for **faster movement of many pieces** on the board, **setting traps** and **avoiding being beaten/captured** by removing the topmost pieces from the towers.

CONTENTS OF THE BOX

- **EGALICON 6 by 6 tiles board.**

- **24 pieces in two colors:**

- 12 red pieces,
- 12 blue pieces.

- **24 piece stickers:**

- 8 stickers with a diamond symbol,
- 8 stickers with a paper symbol,
- 8 stickers with a scissors symbol.

- **Game instructions.**

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego EGALICON es capturar las cuatro fichas del mismo tipo que pertenecen al jugador contrario, por ejemplo todos los cuatro diamantes. El primero en conseguirlo será el ganador del partido.

TABLERO

El tablero es un cuadrículado de seis por seis casillas.

FICHAS

Las fichas son **unos discos de color rojo o azul**. Cada jugador mueve las fichas del mismo color. Sobre cada disco se encuentra **uno de los símbolos** siguientes:



PREPARACIÓN DE LAS FICHAS ANTES DE PRIMER JUEGO

Antes de empezar el primer juego es preciso **pegar sobre la fichas las pegatinas** con los símbolos de diamante, papel y tijera, para que cada uno de los juegos de doce fichas contenga:

- **cuatro fichas con el símbolo de diamante**



- **cuatro fichas con el símbolo de tijera**

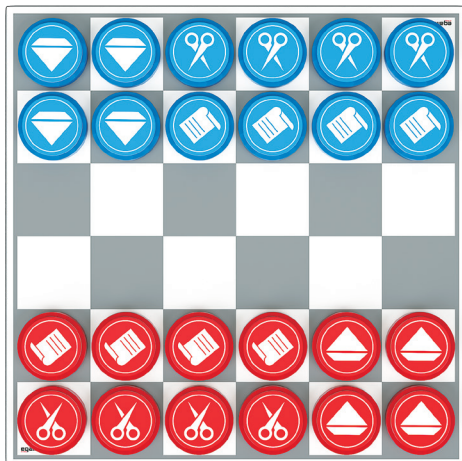


- **cuatro fichas con el símbolo de papel**



COLOCACIÓN DE LAS FICHAS SOBRE EL TABLERO

La colocación inicial de las fichas sobre el tablero es siguiente:



INICIO DEL PARTIDO

Los jugadores sortean o eligen el color de sus fichas. **Empieza el jugador rojo** al poner una de sus fichas sobre otra ficha roja o a una casilla libre. Durante cada turno, los jugadores alternativamente mueven sus fichas o torres. **La realización de un movimiento es obligatoria.**

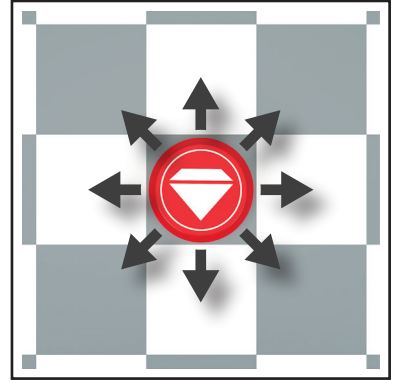
MOVIMIENTO

El movimiento se realiza con una ficha individual o una torre formada de las fichas del mismo jugador puestas una sobre la otra.

1. EL MOVIMIENTO DE UNA FICHA INDIVIDUAL

Una ficha puede moverse **en una dirección cualquiera**, avanzando o retrocediendo una casilla vertical, horizontal o diagonal, lo que significa ocho movimientos posibles como máximo. Una ficha puede ponerse sobre:

- una casilla libre,
- una ficha o torre cualquiera del mismo jugador,
- una casilla que ha sido vaciada, antes ocupada por una ficha o una torre del oponente que ha sido capturada.



2. EL MOVIMIENTO DE UNA TORRE

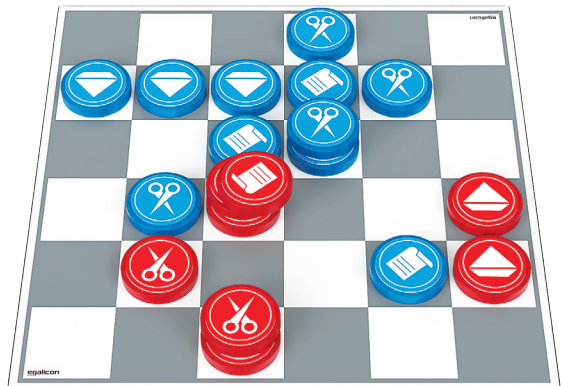
El jugador puede poner sus fichas una sobre la otra para formar una torre. En este caso, el movimiento de la ficha consiste en ponerla sobre una otra ficha situada en una de las ocho casillas alrededor. La ficha puede ponerse también sobre una torre ya formada que pertenece al mismo jugador. Antes de realizar su movimiento el jugador puede verificar las fichas que construyen la torre.

El movimiento de las fichas que forman una torre se realiza de dos maneras:

- **mediante el movimiento de una ficha situada en la cima de la torre**, cuando movemos únicamente la ficha situada en la cima y el resto de la torre con otra ficha situada en la cima no cambian la posición;
- **mediante el movimiento de toda la torre** que se mueve y comporta durante la captura de la misma manera que la ficha puesta en la cima de ella. Lo que significa que el jugador puede poner su torre sobre otra torre suya u otra ficha suya, puede también realizar una captura usando toda la torre.

¡OJO! Está prohibido mover solo una parte de la torre formada de varias fichas y construir una torre de las fichas de colores diferentes.

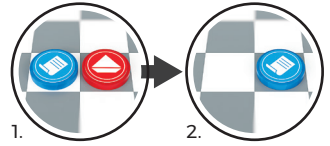
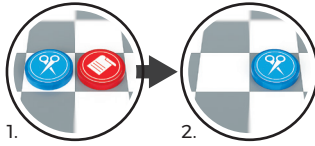
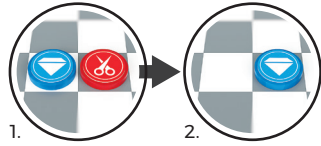
Una imagen ejemplar del tablero durante el desarrollo del juego:



CAPTURA DE LAS FICHAS

La captura de las fichas se realiza conforme a las reglas del juego de piedra, papel o tijera, es decir:

- el diamante vence a la tijera
- el papel vence al diamante
- la tijera vence al papel

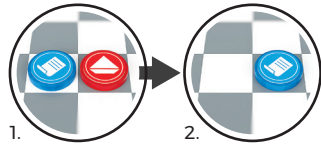


El valor de la torre está definido por la ficha puesta en su cima. Durante la captura el jugador puede mover **toda la torre o usar solo la ficha sacada de su cumbre.**

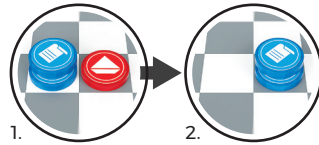
Al mover una ficha individual o una torre, el jugador puede capturar tanto una ficha individual, como una torre siempre y cuando cumple las reglas del “diamante – papel – tijera”. **La captura abarca todas las fichas del jugador contrario situadas en la casilla capturada.**

Por ejemplo, la ficha azul-papel puede realizar las combinaciones siguientes:

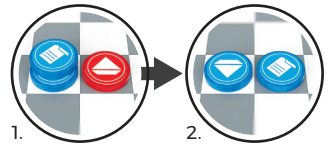
- el papel captura al diamante



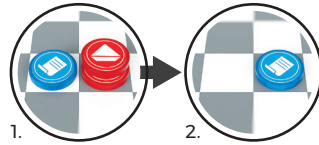
- la torre con el papel en su cima captura al diamante



- el papel puesto en la cima de la torre captura al diamante



- el papel captura la torre con el diamante puesto en su cima



¡OJO! Está prohibida la captura de las fichas propias del jugador.

ESTRATEGIA

Lo más importante en el juego es **aprender su aspecto tridimensional.** La construcción de las torres permite mover **más fichas sobre el tablero y de una manera más rápida, tender las trampas y evitar la captura** sacando las fichas puestas por la cima de las torres.

COMPONENTES DE LA CAJA

- El tablero con el tamaño de 230 x 230 mm.
- 24 pegatinas para las fichas:
 - 8 pegatinas con el símbolo de diamante,
 - 8 pegatinas con el símbolo de papel,
 - 8 pegatinas con el símbolo de tijera.
- Manual del juego.

Egalicon może Ci towarzyszyć, **gdzie tylko chcesz!**

Pobierz aplikację Egalicon i ciesz się grą również w podróży, kiedy nie masz możliwości rozłożenia gry planszowej.

Aplikacja Egalicon dostępna na Android i IOS.

Egalicon can be with you **wherever you want!**

Download the Egalicon application and enjoy the game also on the go, when you can't use the board game.

Egalicon application available for Android and IOS.

Egalicon puede estar contigo **donde quieras!**

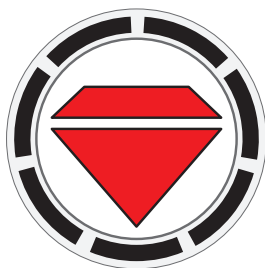
Descarga la aplicación Egalicon y disfruta del juego también sobre la marcha cuando no puedas usar el juego de mesa.

Aplicación Egalicon disponible para Android e IOS.



egalicon

strategy



Zasady gry wraz z
dodatkowymi materiałami
dostępne są także
na stronie

The rules of the game
along with additional
materials are also
available on the website

Las reglas del juego y los
materiales suplementarios
pueden encontrarse
en la página web

www.egalicon.com