





# Dwa zamki



4	3	2	1		1	2	3	4
4	3	2	1		1	2	3	4

# Zasady gry Dwa Zamki

1. Celem gry jest umieszczenie własnego pionka (wieży) w zamku przeciwnika.
2. Na początku każdy z graczy ustawia swoje pionki na ciemnych polach jednego koloru.
3. Na każdym polu startowym jest liczba, która określa ile pionków (ustawionych w wieżę) powinno na nim stanąć.
4. Pionki (wieże) mogą się poruszać tylko po liniach prostych (nie wolno po skosie, nie można „łamać” ruchu w jednej kolejce).
5. Poruszać można tylko całą wieżę. Nie można jej rozdzielać na mniejsze kawałki.
6. W jednej kolejce można poruszyć jedną wieżę na raz.
7. Każdy pionek (wieża) może poruszyć się maksymalnie o tyle pól na ile jest wysoki. Na przykład wieża złożona z 4 pionków może poruszyć się o 1,2,3 lub 4 pola po prostej.
8. Bicie wieży przeciwnika polega na wejściu na jej pole i dodaniu swoich pionków na wierzch bitej wieży. W ten sposób powstaje większa wieża kontrolowana przez bijącego gracza (właściciela określa kolor pionka na górze). Raz zbitą wieżę można zbić kolejny raz. Nie wolno bić kontrolowanych przez siebie wież.
9. Oprócz zbitia wieżę można stracić jeśli się ona wywróci na planszy (bo np. jest zbyt wysoka). Pionki z wieży, która upadła, usuwa się na stałe z planszy. Nie można w tym celu specjalnie czy przypadkowo potrząsać planszą.
10. Bić można tylko równą lub wyższą wieżę (zbudowaną z tej samej lub większej ilości pionków).
11. W grze istnieje przymus ruchu. Kto się nie może ruszyć przegrywa. Nie ma przymusu bicia.

Życzę miłej zabawy

Gra pochodzi z serwisu:

**Basiowe Gry Planszowe**