

Quoridor

Labirint · 2–4 · 15–30 min

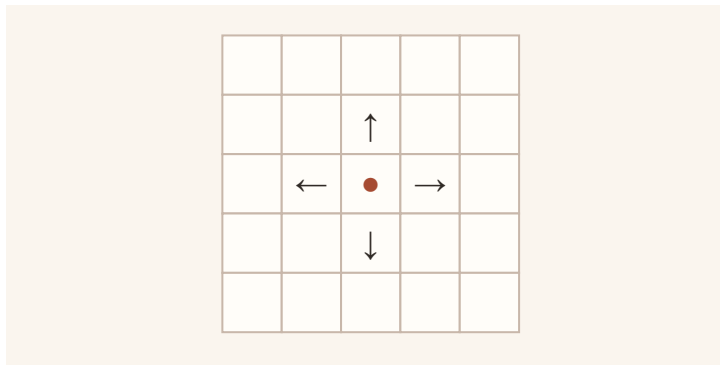
CILJ

Prvi pripelji figuro na nasprotno stran deske. Katero koli polje v nasprotni vrsti šteje.

POTEZA

Narediš **eno** od dveh stvari, nikoli oboje: premakneš figuro za eno polje, ali postaviš zid.

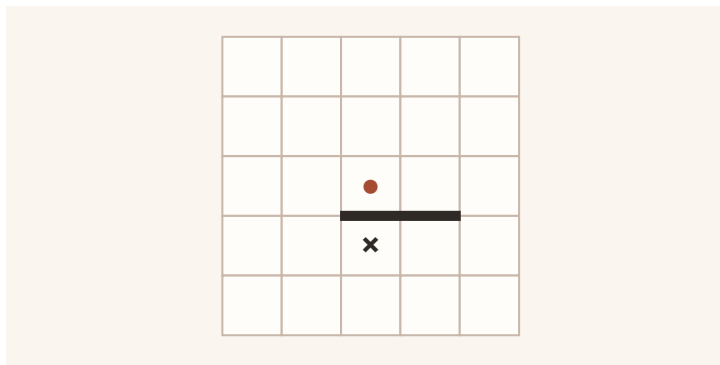
Premik je gor, dol, levo ali desno. **Nikoli diagonalno**, in nikoli skozi zid.



Štiri smeri. Diagonala ni dovoljena.

Zidovi in preskok

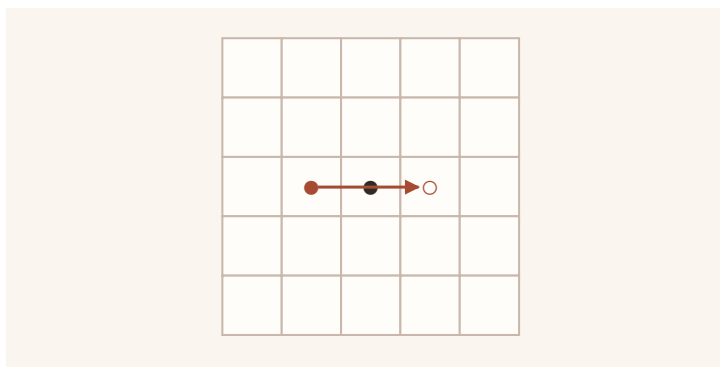
Zid je dolg dve polji in ga postaviš v žleb med polji. Zapre prehod za obe polji, ki ju pokriva, in ostane do konca igre. Zidova se ne smeta prekrivati ali sekati.



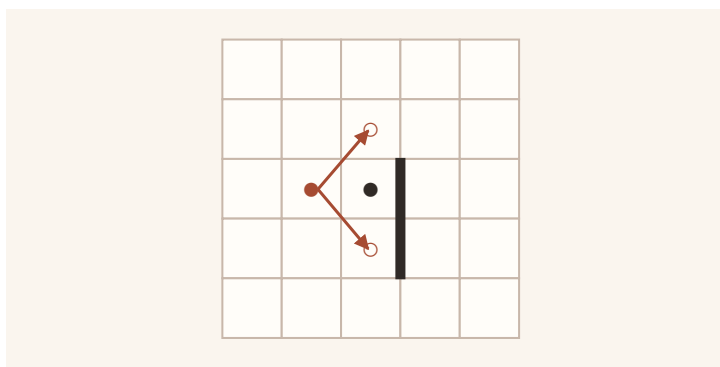
En zid zapre dva prehoda hkrati. Polje pod figuro zato ni več dosegljivo.

Najpomembnejše pravilo: nikoli ne smeš popolnoma zapreti poti do cilja, niti sebi niti nasprotniku. Pot smeš samo podaljšati. Pred postavitvijo preveri, da vsakemu ostane vsaj ena pot.

Preskok. Če nasprotnikova figura stoji tik ob tvoji, jo preskočiš naravnost in pristaneš za njo.



Če je polje za njim zaprto z zidom, robom deske ali drugo figuro, se namesto tega premakneš **diagonalno**, levo ali desno od nasprotnika. To je edini primer diagonalnega premika.



Zid za nasprotnikom prepreči ravni preskok. Stranski poti morata biti odprti.

Priprava

2 igralca: figuri na sredino nasprotnih robov, vsak **10 zidov**.

4 igralci: figure na sredino vseh štirih robov, vsak **5 zidov**. Cilj je nasprotni rob.

V škatli: deska 9×9, 4 figure, 20 zidov.

Vir: [Gigamic](#). Diagrami so izvirni.

Podrobnosti, ki štejejo

Preskok je mogoč samo, če med figurama ni zidu. Pri blokiranem preskoku mora biti prosta tudi stranska pot ob nasprotniku. Ne smeš preskočiti dveh figur; v igri štirih igralcev veljajo enake omejitve.

Dodatni viri: [Gigamic Quoridor](#)