

LO – Tutorial (EN)

The **goal of the game is to have the most spheres of your color on the board.**

One can **lose by forfeit.**

The game is inspired on GO (Weiqi) with the 1D mindset as Alak, yet in a spacial 3D environment.

In turns a player places a sphere on the field.

There are two important limits;

- **A standalone sphere that is surrounded left and right by a sphere from the opposing color changes in the color of its neighbours.**
The piece gets converted.
- **An empty field where there is a sphere from player one on one side and on the other side a sphere from player two remains empty.**

Extra:

The absolute ends of the playfield (the first and the last placement field) belongs to the sphere (player color) adjacent to it.

Extra bis:

More than one sphere next to each other are immovable.

In Go terms this is called 'eyes'.

Controls:

Tapping (short click left mouse button) set the camera focus on the chosen sphere.

Hold 0.5 seconds to place a sphere (or right click mouse).

Scrolling mousewheel or pinching with the smartphone to zoom (also +- buttons on a keyboard).

LO – Handleiding (NL)

Het **doel van het spel is om de meeste bollen van jouw kleur op het speelveld te hebben.**

Verliezen kan door **opgeven.**

Het spel is geïnspireerd op GO (weiqi),

met het 1D-karakter van Alak doch in een ruime 3D-omgeving.

Beurtelings plaatst men een 'orb' in het veld.

Er zijn twee belangrijke beperkingen;

- Wanneer een **alleenstaande 'bol'** links en rechts omgeven wordt door een bol van de **tegenspeler dan verandert deze in het kleur van de andere speler.**
Het stuk wordt als het ware geslagen.
- **Lege velden waar er aan de ene zijde een bol van speler één en aan de andere zijde een bol van speler twee ligt, kan niet ingevuld worden.**

Extra:

De absolute uiteinden van het speelveld (eerste en laatste invulplek) behoren toe aan de bol er net naast.

Extra bis:

Meer dan één orb naast elkaar van hetzelfde kleur kunnen niet meer gemanipuleerd worden.

In Go noemt men dit 'ogen'.

Besturing:

kort klikken (linker muis)/tappen zet de camera op de geselecteerde orb.

Inhouden voor 0.5 sec. (of rechter muis) telt als een plaatsingsactie.

Muiswiel achteruit/vooruit of pinchen op een mobieltje is zoomen (alsook +- op een toestenbord)