

Focus

Wprowadzenie i cel gry

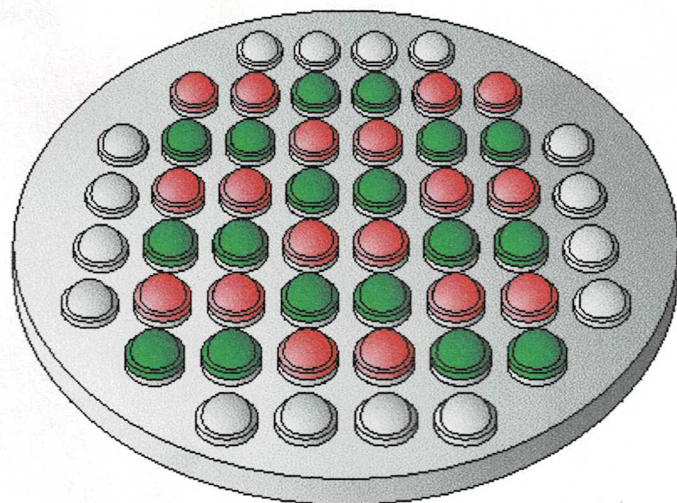
"Focus" to stara gra. Na świecie sprzedaje się również pod nazwą "Domination". Do Polski trafiła w tym samym czasie co słynna "Magia i miecz". Należy jednak do zupełnie innego gatunku zabawy. "Focus" to gra logiczna dla dwóch, trzech bądź czterech uczestników. Gracze przemieszczają swoje pionki w taki sposób, aby reprezentujący ich kolor zdominował planszę. Zazwyczaj planszę do "Focusa" wykonuje się z plastiku. Pola mają kształt półkul (patrz rysunek pod akapitem), na których mocuje się również półsferyczne pionki. Z pionków można formować wieże nakładając jeden na drugi. Gracz kontroluje pole jeśli pionek w jego kolorze znajduje się na szczycie wieży.



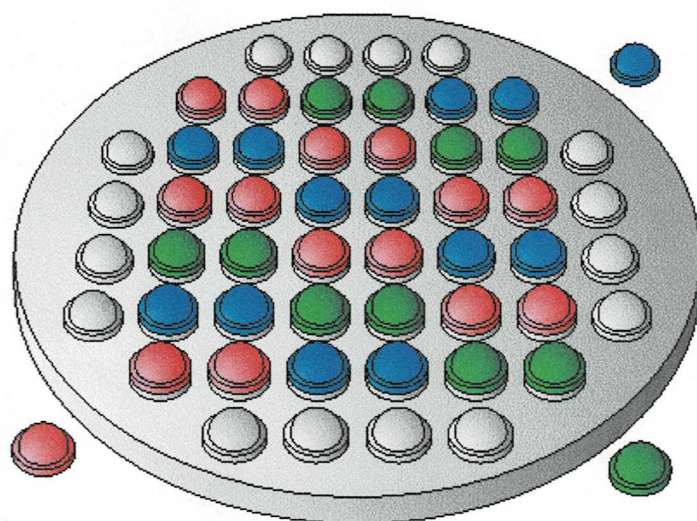
Plansza gry

Rozpoczęcie zabawy

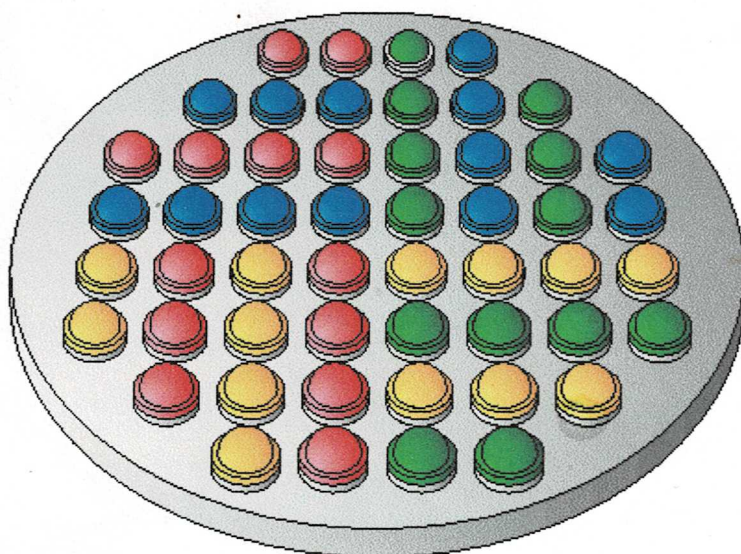
Każdy z graczy otrzymuje zestaw pionków w jednym kolorze. Ich liczba zależy od liczby uczestników rozgrywki. Poniższe rysunki pokazują początkowe rozmieszczenie pionków dla gier dwu-, trzy- i czteroosobowych. Jeżeli w zabawie bierze udział tylko dwóch graczy, to każdy otrzymuje po osiemnaście pionków. W pozostałych przypadkach strony zawiadują trzynastoma pionkami, przy czym w grze trzyosobowej jeden pionek pozostaje na początku poza planszą jako rezerwa.



Początkowe ustawienie dla dwóch graczy



Początkowe ustawienie dla trzech graczy



Początkowe ustawienie dla czterech graczy

Ruch

Gracze wykonują ruchy na przemian, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Podczas swojej kolejki uczestnik wybiera pole zajęte przez własny pojedynczy pionek lub wieżę utworzoną z kilku pionków, na której szczycie znajduje się pionek w kolorze gracza. Decyduje najpierw ile pionków - licząc od góry wieży - zajmujących wybrane pole chce przesunąć. Wybrana liczba określa liczbę pól, o które można przesunąć pionki w jednym z czterech podstawowych kierunków (do przodu, do tyłu, w lewo lub prawo). Ruchy po przekątnej są zabronione.

Pojedynczy pionek można zatem przesuwać tylko na sąsiednie pola. Przemieszczana wieża albo jej część (zawsze licząc od góry) ląduje na szczycie pionków znajdujących się na docelowym polu. Ponadto liczba wybranych pionków określa DOKŁADNĄ liczbę pól do przesunięcia, a nie maksymalną. Wybierając na przykład trzy pionki trzeba je przesunąć dokładnie o trzy pola. Jeżeli gracz chciałby przesunąć górny pionek tylko o dwa pola, to musi pozostawić w wieży wszystkie pionki poza górnymi dwoma.

Pionki rezerwowe i przechwycone

W wyniku ruchu na polu powstają zazwyczaj wieże utworzone z kilku pionków. Ich liczba nie może przekraczać pięciu. W przypadku wyższych konstrukcji gracz wykonujący ruch zabiera wszystkie nadmiarowe pionki (powyżej pięciu) zaczynając od dołu wieży. zabrane w ten sposób pionki przeciwnika uważa się za przechwycone. Nie wracają już na planszę.

Własne pionki zdjęte z planszy trafiają do puli rezerwowej. Można je wykorzystać podczas następnych kolejek. Zamiast normalnego ruchu gracz może położyć jeden rezerwowy pionek na dowolnym miejscu na planszy. Może go położyć na pustym polu, na innym pionku czy na szczycie wieży. W tym ostatnim przypadku, jeśli liczba pionków w wieży przekroczy pięć, to gracz zabiera dolny pionek.

Przegrana

Gracz przegrywa i odpada z gry jeśli nie może wykonać żadnego ruchu, ani zagrać pionka rezerwowego podczas swojej kolejki.

Wersja trzyosobowa

Podczas pierwszej kolejki gracze MUSZĄ zagrać swoje pionki rezerwowe. Wolno przy tym umieszczać je tylko na wolnych polach. Gracz, który nie może wykonać ruchu i nie ma pionków rezerwowych natychmiast odpada z gry.

Wersja czteroosobowa - gra parami

Każdy uczestnik posiada trzynaście pionków w indywidualnym kolorze, ale łączą się w pary. Kolejność ruchów jest następująca:

- pierwszy gracz pierwszej pary,
- pierwszy gracz drugiej pary,
- drugi gracz pierwszej pary,
- drugi gracz drugiej pary.

Gracze, podobnie jak w rozgrywce dwuosobowej, mogą ruszać tylko własnymi pionkami lub wieżami z własnymi pionkami na szczycie. Podczas zabierania pionków z planszy pionki partnera trafiają do jego rezerwy. Jeżeli gracz nie może wykonać żadnego ruchu podczas swojej kolejki, to pozostaje w grze, ale traci tę kolejkę. Być może jego partner umożliwi mu ruch w następnej rundzie. Para przegrywa dopiero wtedy, gdy po ruchu przeciwników żaden z partnerów nie może wykonać ruchu (ani zagrać rezerwowego pionka).