

# MABULA

este un joc de logică abstractă de Néstor Romeral Andrés, recomandat pentru 2 jucători

## COMPONENTELE

• O tablă de joc din lemn | • 12 bile albe | • 12 bile negre

## OBIECTIVUL JOCULUI

Obiectivul jocului este ca fiecare jucător să formeze cel mai mare grup conectat de bile adiacente de culoarea proprie, mutând pe rând bilele din zona de start de la marginea tablei de joc spre mijloc și putând împinge mai departe alte piese, ținând cont de anumite reguli de joc.

## PREGĂTIREA JOCULUI

Bilele sunt așezate aleatoriu pe cele 24 de spații libere din marginea tablei de joc, porțiune denumită în continuare zona de start. Există o singură restricție la așezarea pieselor: nu este permis ca mai mult de două bile de aceeași culoare să fie așezate una lângă alta (inclusiv la colțuri). Jucătorul care va face prima mutare este ales prin tragere la sorți.

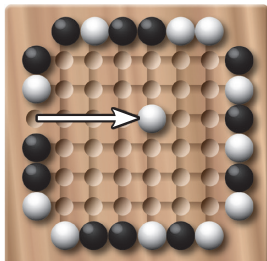
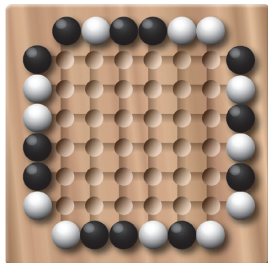
## CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, atunci când este la rând, va muta una dintre bilele proprii de pe zona de start, doar în linie dreaptă, spre mijlocul tablei de joc, conform următoarelor reguli:

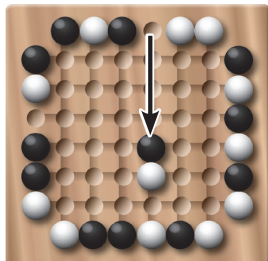
1. O bilă poate fi mutată oricâte spații se dorește iar dacă întâlnește alte bile în cale, le poate împinge mai departe de-a lungul liniei respective;
2. În timpul mișcării sale o bilă nu poate împinge alte bile înapoi pe linia de start sau în afara tablei de joc;
3. Dacă la un moment dat un jucător nu poate muta nici o bilă proprie, avându-le blocate în zona de start, atunci pierde tura respectivă și pe următoarele până când una dintre bile

RO

Exemplu de așezare a pieselor la începutul jocului:



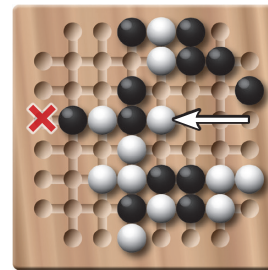
Albul face prima mutare.



Negrul face a doua mutare și împinge bila albă.

va fi deblocată. Este obligatorie mutarea unei bile proprii din zona de start dacă aceasta este liberă.

4. Bilele care se vor muta pe rând de către jucători sunt doar cele din zona de start, practic sunt maxim 24 de mutări posibile în joc, celelalte bile de pe suprafața de joc (mutate anterior) se vor putea mișca doar prin împingerea lor de către bila mutată în tura respectivă, din zona de start.



Albul mută din zona de start doar până în poziția respectivă mai departe nu se poate deoarece ar împinge bila neagră înapoi pe zona de start sau în afara acesteia

## SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină atunci când au fost mutate toate bilele din zona de start sau dacă niciunul dintre jucători nu mai poate face o mutare permisă.

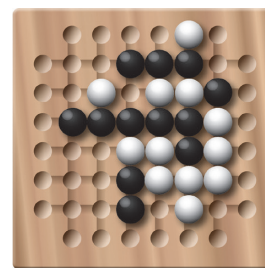
## PUNCTAREA

Câștigătorul este jucătorul care a format cel mai mare grup de bile proprii conectate adiacent, (bilele care sunt învecinate pe diagonală nu se consideră conectate).

În varianta standard de joc, Negrul are cel mai mare grup de bile adiacente format din 6 piese iar cel mai mare grup de bile adiacente format de Alb are 8 piese, deci Albul câștigă.

## VARIANTA AVANSATĂ DE JOC

Se va juca la fel ca mai înainte însă în strategia de joc se va ține cont de faptul că la calcularea punctajului se vor socoti nu cele mai mari grupuri de bile de aceeași culoare ci toate grupurile de bile adiacente de aceeași culoare deoarece scorul total al fiecărui jucător se va calcula prin înmulțirea între ele a totalurilor tuturor grupurilor proprii de bile.



În varianta avansată de joc Negrul câștigă cu 36 de puncte (6 x 3 x 2 x 1). Albul înscrie 16 puncte (8 x 2 x 1 x 1).

**Sfat:** cu cât dimensiunile grupurilor de bile sunt mai apropiate de 3, cu atât rezultatul este mai mare. Cel mai mare scor posibil este  $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$ .

Jucătorii stabilesc de la început ce variantă de joc vor juca.

Spor la joacă!

Puteți vedea un exemplu detaliat de partidă de Mabula la pagina 14.